Año II Número 21 - 350 PTAS

TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE ... PARA CONSOLAS SEGA

¡Alucina!
SOLEIL
SOUL STAR
FIFA 95
POWER DRIVE
EARTHWORM JIM

DOOM
VIRTUA RACING
STAR WARS
Puntuamos los primeros cartuchos para MD 32X

¡¡Póster doble!!
Rise of the Robots y Mickey Mania



Guía de juegos:
Todos los títulos disponibles para tu consola

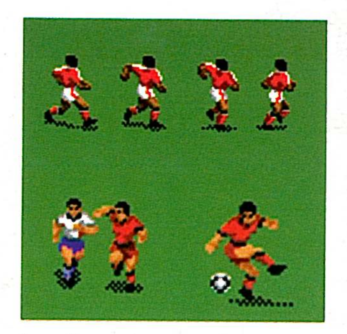


Hacia un nuevo concepto de lucha

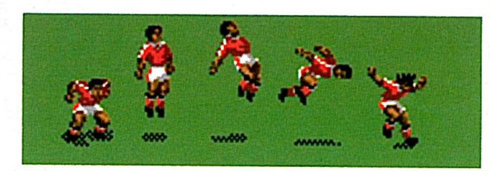


RISE OF THE ROBOTS

Perfil del jugador de fútbol moderno



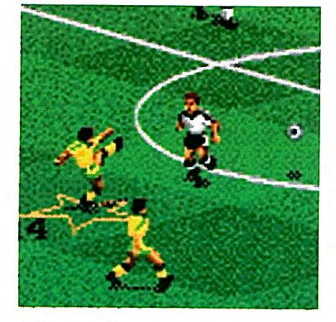
- Inteligencia superior. Los jugadores se separan del balón, realizan mejores servicios y pases con más precisión.



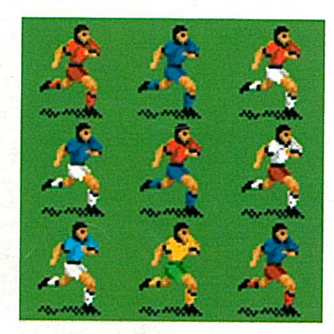
- Remates de cabeza hacia la portería rápidos como una bala que el portero, que se tira en plancha, no puede alcanzar.



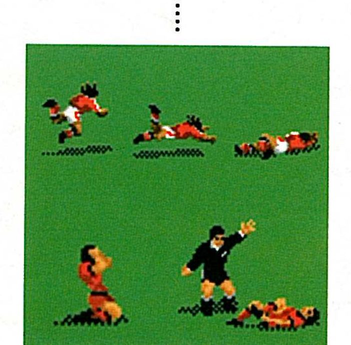
- Nuevas voleas, que te serán muy necesarias a la hora de enfrentarte a estos porteros más astutos que los de antes.
- Los goles se consiguen con voleas, medias voleas y tiros con desvío brusco de la trayectoria del balón.



- ¡Tiros más potentes!
- ¡Jugadores más rápidos!
- ¡Pases con más fuerza!



- Más de 200 equipos internacionales.
- Juega la temporada completa de liga nacional y luego lleva a tu equipo al extranjero.



- Si dejas que te lesionen tontamente puede costarte la temporada.



Composite screenshot

- Marca gol con las fantásticas jugadas de tiros libres.



Otro paso hacia delante

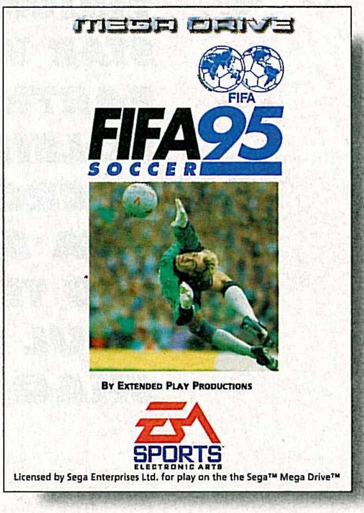
Sólo hay una forma de no quedarse fuera de los campos de fútbol europeos: aprender a jugar a FIFA Soccer '95, ¡y rápido!. Con más de 100 de los clubs europeos de fútbol enfrentándose para ganar 11 ligas, sólo los mejores sobrevivirán.

Cuando hayas conseguido un puesto entre los tres mejores de tu propio territorio, pasa al ámbito internacional. Milán contra Manchester, Munich contra Marsella..., se trata de una selección natural de los mejores equipos de Europa.

Ha llegado el momento de dar un paso gigante y entrar en el ámbito internacional. FIFA Soccer '95 presenta más de 200 de los mejores equipos del mundo. Descubre por ti mismo qué continente es superior en fuerza, destreza e instinto para el fútbol.

A no ser que quieras ser un dinosaurio del fútbol, más te vale evolucionar y "adaptarte" a FIFA Soccer '95.









SUMARIO

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefe de Sección: Oscar del Moral
Redacción: Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Colaboradores: José A. Gallego
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel.: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España
Depósito Legal: M-2108- 1993

Año 2 - Nº 21 Diciembre 1994



Seguimos adelante en la famosa noche de los tiempos y asistiremos a los primeros lloros de un género épico en Game Gear: los juegos de rol.

Su ubicación exacta en nuestras páginas es desconocida, depende del mes y la calidad de los dibujos. Este mes son excelentes, y he aquí el resultado.

¿Alguna duda?, ¿problemas irresolubles?, ¿cuestiones generales?, ¿preguntas ténicas?. Preguntad al que sabe, en este caso él se llama Mr. Q.

GUÍAS DE TRUCOS



Ya era hora de realizar una guía de juego sobre «Urban Strike», y aquí está, sólo para Mega Drive. Por otro lado, he aquí la solución para «Astérix and the Great Rescue», para Master System y Game Gear. Esperamos que todos estéis conformes.

YA ESTÁ AQUÍ MD 32X

Este mes sólo podemos hablar de MD 32X. Su llegada nos obliga a ello. Asistimos a un salto cualitativo muy importante: con su hardware Sega nos situa a la vanguardia de la tecnología. Y los juegos son deslumbrantes: «Doom», «Virtua Racing Deluxe» y «Star Wars DSP».
Ante su llegada se nos plantea una gran duda, ¿es necesario cambiar el sistema de puntuación de los juegos?. Tal y como están las tablas actualmente, puede parecer que un juego de MD 32X con un 91 sea peor que uno de Mega Drive con 95. No, cada consola es diferente y se rige por una serie de factores muy importantes, basados principalmente en la capacidad técnica del sistema y la jugabilidad de los juegos. Tenedlo presente cuando veáis las puntuaciones, no queremos que os llevéis ninguna sorpresa.
En otro orden de cosas, al loro con nuestra portada - «Rise of the Robots», y los pósters que tenemos de regalo: «Mickey Mania» y RoR. ¡Ah!, y las fabulosas pegatinas de Earthworm Jim. Esperamos que os gusten, hasta el próximo mes.



Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Ofreciendo ideas

Escribo para recalcar algunos de los puntos que ya han pasado por esta sección y para ofrecer alguna que otra idea:

1.- Esta vez no me puedo quejar del número de páginas de la revista, ya que últimamente está subiendo como la espuma. Pero espero que no suba de precio como Hobby Consolas.

2.- No comprendo como puntuáis a «Sonic 3» con un 97% diferenciándose de «Sonic y Knuckles» por un 6%. Este último es bastanteorginal y además ofrece nuevos alicientes a Sonic 3, y por cierto bastante interesantes.

3.- Y por útimo, ya que cada mes sube considerablemente el número de páginas, propongo que hagáis una sección como "Tribuna abierta" de Hobby Consolas, sería el no va más. Desde quí os felicito por vuestro maravilloso trabajo.

Carlos Díaz Granado. Esplugues de Llobregat (Barcelona).

La televisión y los videojuegos

El otro día vi, en una de las televisiones privadas, un programa que me pareció deleznable. En él, una supuesta periodista se dedicaba a poner el dedo en la llaga sobre un tema tan desconocido para ella como son los videojuegos. Gracias al testimonio de un supuesto aficionado a los videojuegos (tal persona se encontraba enferma, y no precisamente porque los videojuegos le hubieran hecho mal, además, hay que reconocer que cualquier cosa en grandes cantidades acab siendo nefasta para la salud) nos ponían a todos los jugones de vuelta y media.

Considero que ya estamos hartos de tanta censura y tanta incompresión por parte de todos nuestro padres, como para que encima ahora tengamos que oir semejantes tonterías de una persona cuya ignorancia sobre las consolas es tan grande. Creo que alguien debería hacer algo sobre este tema, y vosotros, como parte muy importante de la prensa especializada deberíais pronunciaros contra estas prácticas antiéticas por parte de una compañera de profesión como es esta persona que dirige el programa de televisión.

Antonio López, Ponferrada, León.

Falta de originalidad

Estamos acostumbrados a asistir asombrados a la llegada de nuevos juegos, que superan en gráficos y sonido a todo lo visto anteriormente. Pero ¿dónde está la originalidad que caracterizaba a aquellos programadores de hace unos cuantos años?. Ello eran capaces de que nos pasáramos horas y horas jugando delante del televisor con un cartucho que sólo tenía 4 megas. Actualmente, la falta de jugabilidad y originalidad se suple a base de golpe de mega. Y esto lleva a que los precios estén a un nivel desorbitado. Pero lo peor no es eso, sino que dentro de muy poco van a llegar las nuevas consolas y probablemente nos encontremos con la repetición del mismo fenómeno. En fin, espero que alguien tenga en cuenta esta pequeña carta y tome "cartas" en el asunto, nunca mejor dicho.

Paloma Díaz Bassat, Granollers (Barcelona).

Lanzamientos mundiales

¿Por qué no es posible que las compañías comercializen sus productos en todo el mundo?. No entiendo que haya juegos que nunca vayan a ver la luz en nuestro país y resulta que en el extranjero son verdaderos números uno de ventas. Hablemos por ejemplo de «Landstalker», parece un cartucho proscrito por Sega aquí, llevo más de seis meses esperando ver en vuestras páginas una noticia acerca de su lanzamiento, pero no llega. En cuanto al Mega CD, mejor no hablar, resulta que en el extranjero ya disponen de títulos como «True Lies», «Links», «Out of this World», etc. ¿Qué ocurre?, ¿cuál es el problema?. Sinceramente, no entiendo la política de las distribuidoras. Y lo mejor es que mientras tanto las importaciones paralelas no paran.

Albert Sants, Madrid.

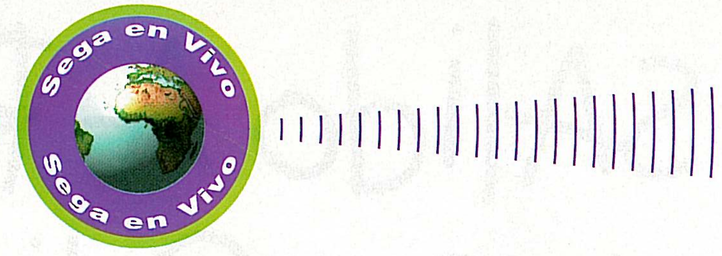
Nota de la redacción

Hemos recibido muchas y variadas cartas quejándoos sobre el contenido de la revista, además de dándonos ideas para nuevas secciones. No penséis que han caído en el olvido, todas ellas han sido tenidas en consideración y tendrán su respuesta en nuestras páginas a lo largo de los próximos meses.

En cuanto a las desapariciones de secciones, éstas no son tales, volverán a estar aquí muy pronto. Por lo demás, queremos que estas páginas del buzón sirvan para que expreséis vuestras opiniones, así que para el próximo número os pronemos un tema de discusión: "¿Son los videojuegos tan peligrosos como los pintan?".

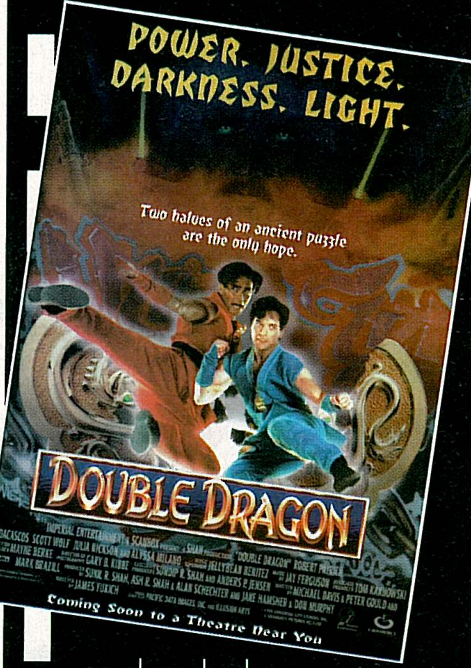
Redacción, TodoSega


HA SALIDO A RESCATAR
A SU CHICA.
koelsch
EARTHWORM JIM
Shiny Entertainment
Virgin
ArcadiA
Playmates Interactive Entertainment
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
Earthworm Jim™ ©1994 Shiny Entertainment Inc.™



En otoño en USA
DOUBLE DRAGON A LA GRAN PANTALLA

Su último capítulo en videojuego, «Double Dragon V: Shadowfalls», ya está rondando las estanterías de las tiendas americanas (mala suerte porque aquí no lo vceremos), y con bastante éxito. El argumento será una especie de mezcla de todos los cartuchos vistos hasta la fecha, con especial hincapie



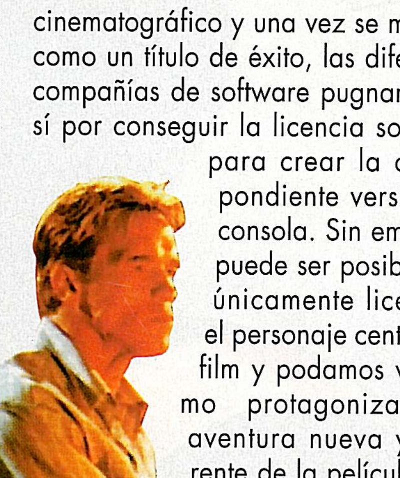
en el modo dos jugadores. Estará protagonizada por dos actores de origen americano, desconocidos en nuestro país.
Se espera sea estrenada este otoño en las pantallas de los Estados Unidos, pero no podemos confirmar su llegada a nuestro país.

En primavera del 95 con Christopher Lambert como Rayden
MORTAL KOMBAT EN EL CINE

Será el tercer videojuego que veremos en versión cinematográfica, tras «Street Fighter» y «Double Dragon». Larry Kasnoff, productor de películas como «Mentiras Arriesgadas» y «Terminator 2» estará detrás de las cámaras.
Entre los actores encontraréis caras conocidas, como Chistopher Lambert o Linden Ashby, ellos serán Rayden y Johnny Cage respectivamente. Pero también veremos a Shang Tsung (Cary Hiroyuki-Tagawa: El Último Emperador), Liu Kang (Robin Shou), Sonya Blade (Bridgette Wilson: El Último Gran Héroe) y Kano (Trevor Goddar).
En la película, como en los cartuchos, estos luchadores aprenderán las diferentes formas de defenderse y atacar para salir airosos de los combates. Los buenos serán Liu Kang, Johnny Cage y Sonya Blade y tendrán que evitar que Goro, ayudado por sus fuerzas, gane los combates y la tierra se sumerga en la oscuridad.

La otra vía
DE LA PELICULA AL CARTUCHO

No es habitual que primero tengamos el videojuego y posteriormente la película, el proceso normal suele ser el estreno cinematográfico y una vez se muestra como un título de éxito, las diferentes compañías de software pugnan entre sí por conseguir la licencia software para crear la correspondiente versión en consola. Sin embargo puede ser posible que únicamente licencien el personaje central del film y podamos ver como protagoniza una aventura nueva y diferente de la película, por ejemplo todas«Robocop vs Terminator». Otras veces el cartucho está centrado en una parte de la película, como por ejemplo «True Lies». Pero todos tienen un nexo común, el mundo del cine.
Próximamente asistiremos a la llegada de varios cartuchos peliculeros: «The Pagemaster», «The Flintstones», «The Shadow», «The Mask», «Lawnmower Man», «Cliffhanger», «Batman Forever», «Demolition Man», «Jurassic Park II» y «The Lion King».





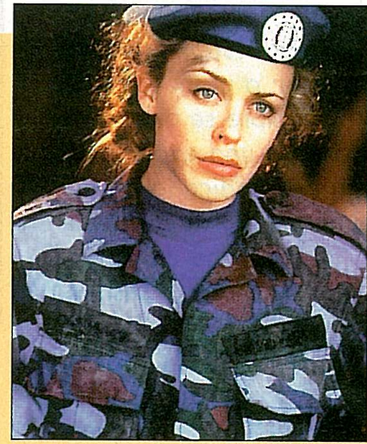
El 23 de diciembre en los cines americanos

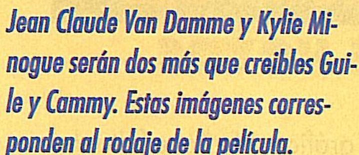
STREET FIGHTER, EL FILM

Protagonizado por actores de la talla Raul Julia (que será M. Bison), Jean Claude Van Damme (Guile), Kilye Minogue (Cammy) y Wes Studi (Sagat), el argumento girará alrededor de una misión humanitaria de las fuerzas de pacificación de la ONU en el sur de Asia.

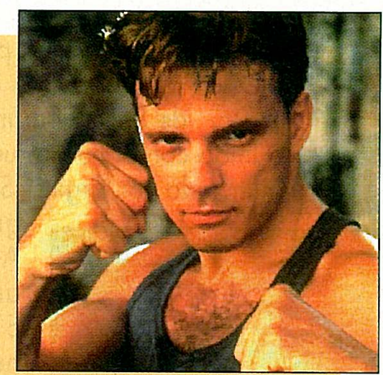
Una trama consistente

Allí, Bison es el líder de una oscura organización que hace y deshace en la zona como si fueran dioses, a su lado estará Sagat. Guile y Cammy serán oficiales de las fuerzas de la ONU y estarán ayudados de Ryu (Byron Mann) y Ken (D. Chapa), luchadores callejeros. El conflicto será relatado por Chun Li (Ming Na Went).
La música será interpretada por Hammer, Public Enemy y Ice Cube, a ritmo de videojuego.
El proyecto ha sido coproducido por Universal Studios y Capcom, y será dirigido por Edward R. Pressman.

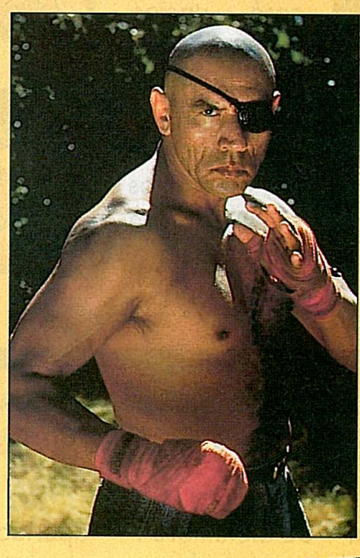


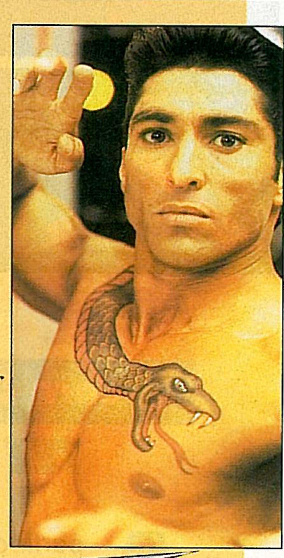


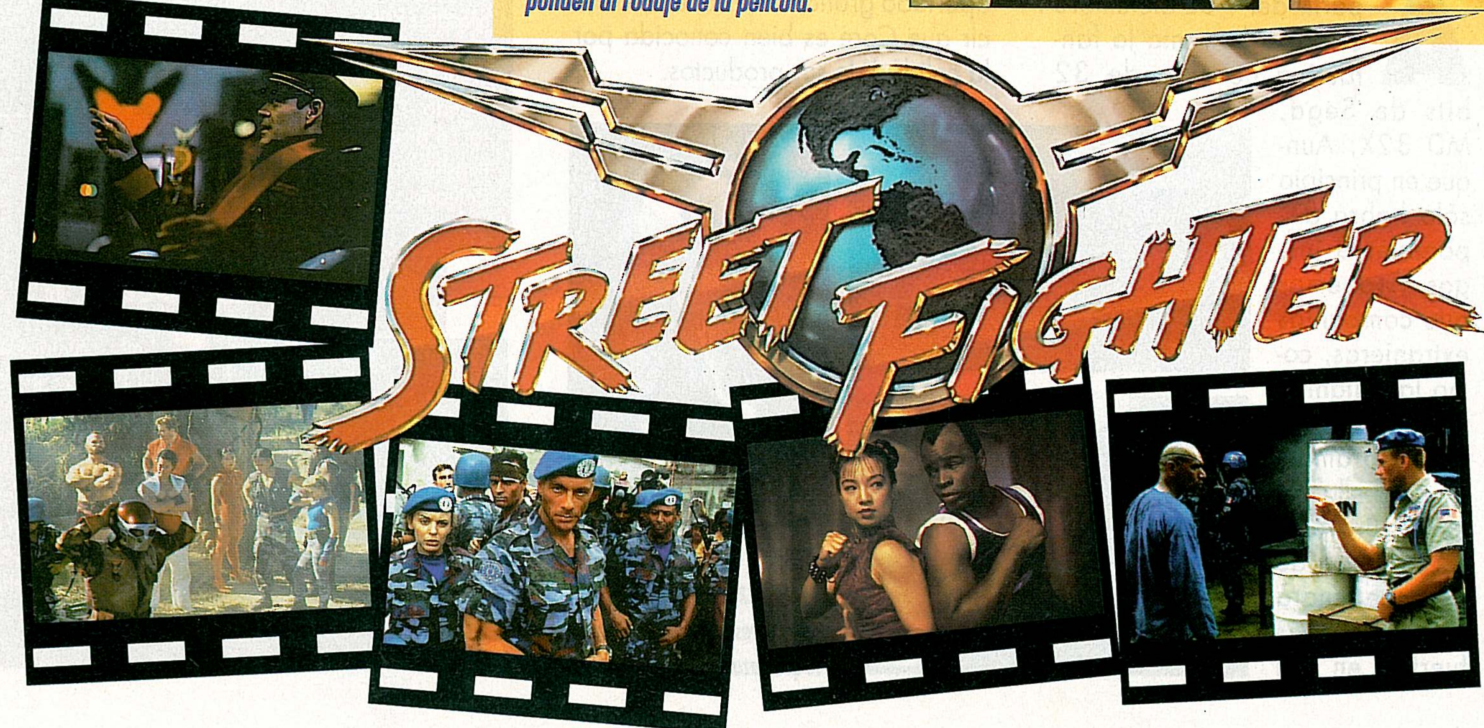
Jean Claude Van Damme y Kylie Minogue serán dos más que creibles Guile y Cammy. Estas imágenes corresponden al rodaje de la película.

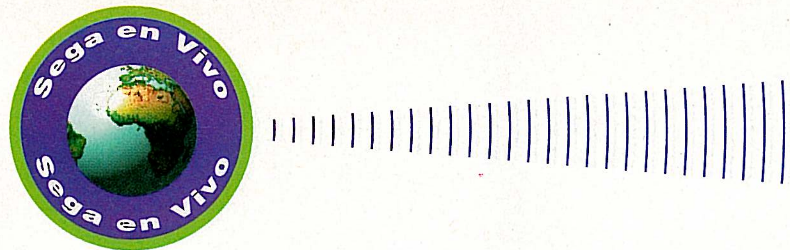


Observad la cara de malo de Sagat (Wes Studi), así como a Ryu y Ken. Como podéis observar por estas imágenes, se ha intentado conseguir que la película tenga un argumento y unos personajes firmes y creibles.





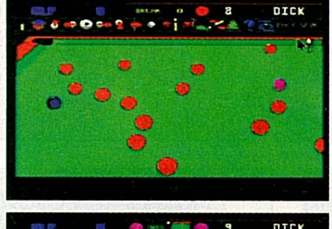


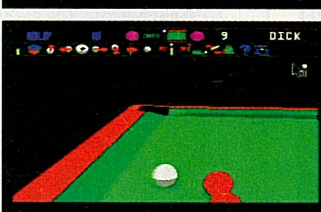


Billar a la inglesa para 16 bits

SNOOKER

Dentro de muy poco tiempo, los poseedores de la 16 bits de Sega podrán disfrutar de lo lindo con el nuevo juego de billar anunciado por Virgin: «Snooker». Programado por Archer McLean, un viejo conocido nuestro, ofrecerá varios modos de juego diferentes: exhibición, inglés y americano. Esperamos su llegada con impaciencia.

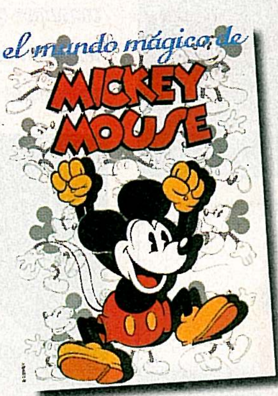




Exposición en Madrid

MICKEY MANIA

Los madrileños están de suerte: a partir del 9 de noviembre se celebrará en su ciudad una exposición monográfica dedicada a Mickey, el peronaje más carismático de la factoría Disney. En ella podrán observar croquis de cine, muñecos, videoclips, etc. Después iniciará una gira por Europa.





Core Design programa para MD 32X

TEE OFF, 32 BITS DE HOYOS

A partir del 1 de diciembre estara a la venta la fantástica consola de 32 bits de Sega, MD 32X. Aunque en principio sólo habrá disponibles 3 juegos, sabemos que compañías extranjeras, como la británica Core Design, están programando para ella. Su primer proyecto es un juego de golf que tendrá su punto más fuerte en el apartado gráfico. No hace falta decir que Core es bien conocida por la calidad de sus productos.





«Tee Off» explotará la capacidad de MD 32X al máximo. Estas pantallas muestran la alta calidad de la que gozará el juego.

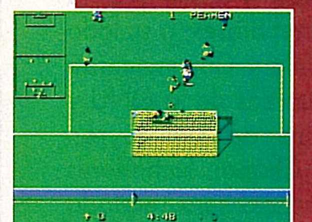
SEGA FLASHES

"AERO THE ACROBAT"



Sunsoft ya tiene a la venta sus cartuchos en el mercado español. Gracias a Sega, podréis disfrutar con las aventuras de Aero, un simpático personajillo que os propone un singular viaje recorriendo los ricos y variados niveles de su plataformero juego.

"DINO DINI'S SOCCER"



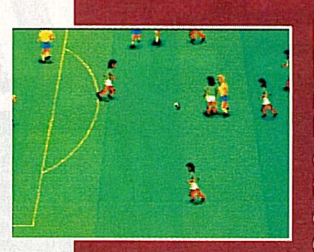
El famoso «Goal», que anunciábamos hace unos cuantos meses, ha cambiado de nombre y parece que por fin disfrutaremos con él, pero a partir de diciembre, cuando llegará para 16 bits. Un juego de fútbol con vista aérea e infinidad de opciones para vibrar con el deporte rey.

"MAN OVERBOARD"



Este juego de estrategia al más puro estilo Lemmings os invita a rescatar a los pasajeros de un particular transatlántico que se está hundiendo. Ya en la calle para 16 bits, próximamente llegará en versión para Game Gear. Es de Codemasters y os lo traerá Arcadia Software.

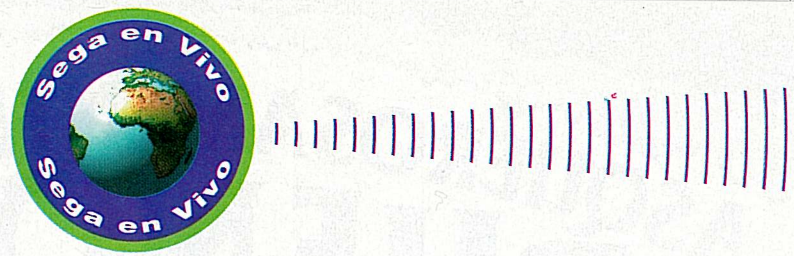
"WORLD SOCCER II"



El mes pasado os hablábamos de la línea Sega Classics, pues bien, el primer exponente de esta gama de productos ya se encuentra en la calle. Se llama «World Championship Soccer II» y es para Mega Drive; con él podréis repetir los partidos del pasado mundial de fútbol.







Nuevo hardware para Mega Drive

DEPORTE SIN SALIR DE CASA

Los americanos son unos personajillos muy comodones, por ello y para no sufrir las inclemencias del tiempo han creado dos aparatitos muy curiosos: un periférico para Mega Drive que instalado en el suelo permite jugar al golf en el mismo salón de una casa y otro dispositivo que asociado también a la Mega Drive les permite utilizar la bicicleta conectados al televisor. Pero también tienen la posibilidad de utilizar sus pads sin necesidad de depender del cable. Este curioso invento que os mostramos en la parte superior, permite conectar hasta cuatro pads y disfrutar de la consola cómodamente sentados.



SEGA FLASHES

"AWESOME BABY"



Dick Vitale ha apadrinado un nuevo juego baloncesto para Mega Drive, de nombre «Dick Vitale's Awesome Baby». Este entrenador de baloncesto con origen americano os enseñará a jugar a baloncesto, a la par que quedaréis impresionados por la calidad de este cartucho.

"KAWASAKI SUPERBIKES"



Tras ser anunciado para Mega Drive, le ha tocado el turno ahora a la portátil de 8 bits Sega, la Game Gear. Recordad que estamos hablando de un cartucho que os ofrecerá la posibilidad de participar en unas espectaculares carreras de motos en un torneo mundial.

SEGA INVIERTE EN ATARI

Sega y Atari han decidido eliminar de un plumazo sus pequeñas diferencias legales y la multinacional japonesa invertirá algo más de 50 millones de dólares en la compañía americana. De esta forma inician una colaboración que esperamos se refleje próximamente en sus productos.

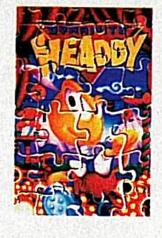


"POWER DRIVE"



Este mes os ofrecemos una novedad de la versión Mega Drive de este rápido simulador de ralllyes. Pues bien, sabemos que próximamente podréis disfrutar de él en cualquier sitio: Sega ha anunciado la inmediata disponibilidad de la versión Game Gear de este fantástico cartucho.

GANADORES CONCURSOS



GANADORES DYNAMITE HEADDY

Cada uno de ellos recibirá una consola MD 32X y un cartucho de Dynamite Headdy.

Rafael Grande Lázaro. Ibi
Alicia Calvo Bernal. Alicante
Juan Antonio Peris Romero. Castellón
José Fco. Galán Muñoz. San Vicente
Ismael Bravo Martín. Orellana la Vieja

GANADORES ASTÉRIX

PRIMER PREMIO:
Colección de Cómics Astérix y cartucho Astérix para Master System.
Alvaro López Clemente. Catarroja

SEGUNDO PREMIO:
Cartucho Astérix
Manuel García Posadilla. Premiá de Mar
Daniel Lucas Burgos. Getafe
August Guasch López. Sta. Quirze Vallés
Ramón Varela Arrabal. Valladolid
David Pérez Durán. Valladolid

TERCER PREMIO:
Pack de cinco vídeos de Astérix
David Pato Martínez. S. S. de los Reyes
Oriol López Gómez. Badalona
Mª Victoria Guerra Sánchez. Badajoz
Miguel López Rodríguez. Zaragoza
Noe Arroyo Jiménez. Móstoles



Spanish ad (205 x 230) 17/10/94





LA MICKEY MANIA ARRASA ESPAÑA



MEGA DRIVE MEGA-CD



EL FUTURO YA ESTA ALLI

SATURN: LA 64 BITS

Así es, a partir del 15 de noviembre los afortunados nipones podrán disfrutar de la lindo con la Saturn, la máquina multimedia de la multinacional del entretenimiento Sega. La tan traída y llevada "consola" de 64 bits está preparada para demostrar sus habilidades y su capacidad para gestionar la escandalosa cifra de más de 300.000 polígonos por segundo, ¡y con mapeado de texturas!. Además de ello, el sonido será de calidad CD, con posibilidad para reproducir audio CD. Los primeros juegos en ver la luz serán «Virtua Fighters», «Gale Racer», «Clockwork Knight», «Daytona Usa» y «Virtua Soccer». Sin embargo, no llegará aquí hasta bien entrado el año 95. ¡Qué







TOP 10 JAPAN

1. SHINING FORCE CD — Mega CD
2. S. STREET FIGHTER II — Mega Drive
3. SAILOR MOON — Mega Drive
4. REBEL ASSAULT — Mega CD
5. SONIC — Mega Drive
6. J. LEAGUE STRIKER — Mega Drive
7. LUNAR CD — Mega CD
8. DYNAMITE HEADDY — Mega Drive
9. SONIC CD — Mega CD
10. MORTAL KOMBAT II — Mega Drive

TOP 10 USA

1. WORLD SERIES BASEBALL — Mega Drive
2. MORTAL KOMBAT II — Mega Drive
3. LUNAR CD — Mega CD
4. SONIC & KNUCKLES — Mega Drive
5. TOMCAT ALLEY — Mega CD
6. NBA LIVE 95 — Mega Drive
7. LION KING — Mega Drive
8. VIRTUA RACING — Mega Drive
9. TECMO BASKETBALL — Mega Drive
10. RISE OF THE DRAGON — Mega CD

EN DIBUJOS ANIMADOS

STREET FIGHTER ANIME





El popular videojuego de Capcom ha llegado a la pequeña pantalla en forma de serie de dibujos animados. La historia gira alrededor de la amistad entre Ken y Ryu, que se ven envueltos en los planes de dominación del mundo por parte de M. Bison. Ellos tendrán que acabar con los planes de Bison.
El resto de los personajes del cartucho también estarán en esta serie, protagonizando explosivos combates a todo color y con gran lujo de detalles, pero recuerda que sólo será en Japón. ¡Si es que tienen una suerte estos tíos!



USA vs JAPAN



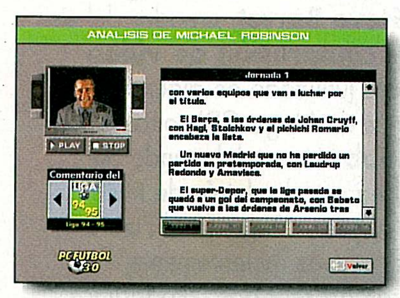
PCFUTBOL 3.0 incorpora una base de datos multimedia interactiva con información exhaustiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División e historia de la Liga, de la Copa del Rey, UEFA, Recopa y Copa de Europa.



Más de 1000 fichas técnicas de jugadores, entrenadores y árbitros en la más completa base de datos, impresa o interactiva, dedicada al fútbol. Podrás consultar la biografía, estilo de juego y demarcación de cada jugador.

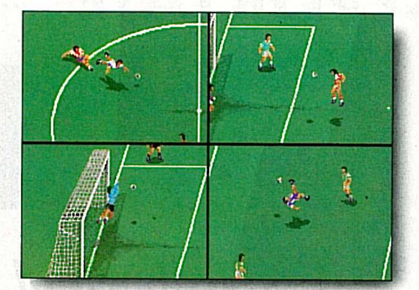


Seguimiento de la temporada: clasificaciones, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, sala de prensa, etc... Actualizable por disquete o por módem gracias a un sencillo e intuitivo inteface gráfico.



Michael Robinson analiza los refuerzos, sistema de juego y posibilidades de cada uno de los equipos de Primera División en la temporada 94/95.





La versión 3.0 de PCFUTBOL incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos, remates de cabeza, etc...



Juega al fútbol con hasta 19 amigos o contra el ordenador. Elige visionado normal o ZOOM X 2. El simulador contempla todas las posibilidades del fútbol real: regates, pases, penalties, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc...



Decide alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, traspasa jugadores, realiza fichajes de equipos nacionales o estrellas internacionales de la calidad de Ginola, Baggio o Giggs



Siéntate en el sillón del presidente: consigue dinero con las retransmisiones por TV, pide créditos, decide el precio de las entradas, prima a tus jugadores: el club está en tus manos y el objetivo es ganar la Liga.



Teléfono Distribuidores (91) 654.61.75



6 Megas en dos disquetes de alta densidad por sólo:





Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad.......................................Código postal.......................
Provincia.......................................Teléfono(.......)......................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI..
Firma:

F O R M A   D E   P A G O

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número..
Nombre del titular..
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

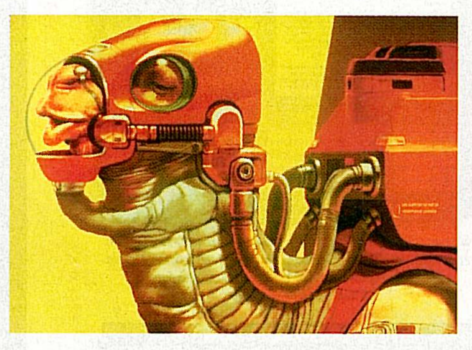
DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



ROCKET

Hollywood decide entrar en el sector de los videojuegos de la mano de sus mejores diseñadores.







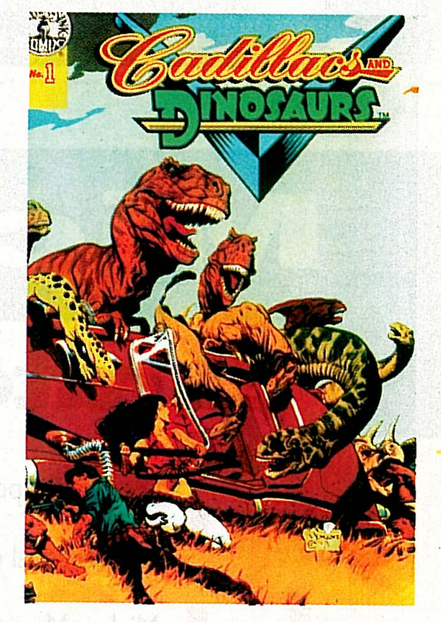
Steven Blank y Peter Barrett son los cofundadores de Rocket Science, una nueva compañía americana, que para su estreno en el sector de los videojuegos, más concretamente en Mega CD, nos ofrecerá dos títulos: «Loadstar» y «Cadillacs & Dinosaurs».

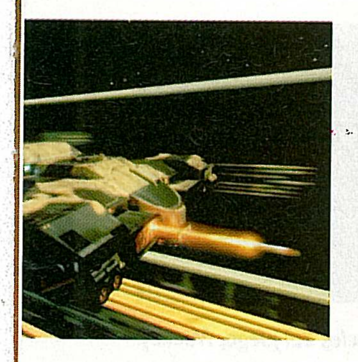
Si bien "Rocket Science" es una compañía de reciente fundación, los programadores, diseñadores y todo el resto de su personal poseen un largo historial en el sector del entretenimiento. Entre sus nombres propios podríamos encontrarnos con gente como **Steve Barret**, creador del sistema de **compresión de vídeo Cinepak** (utilizado en algunas producciones de Mega CD); otros como **Ron Cobb** vienen del mundo del cine; él ha estado detrás de títulos como "Abyss", "Regreso al Futuro", "Aliens" o, más recientemente, "Mentiras Arriesgadas". Podríamos seguir con todos los demás, pero la lista sería interminable.

Nuevas tecnologías

Recien llegados al sector del videojuego, ellos han anunciado la creación de un sistema de programación y la utilización de nuevas tecnologías para producir **arcades en CD**. Como ya sabéis, realizar un juego de este género en disco compacto es algo complejo, debido sobre todo a la lentitud del soporte y la rapidez que un juego de las características anteriormente comentadas necesita. Así, hasta ahora lo único que hemos visto en CD eran aventuras gráficas,

SCIENCE







Estas imágenes corresponden al proceso de creación de la serie de televisión «Loadstar», de la que el videojuego toma el nombre y su desarrollo. Todas las escenas de exteriores han sido creadas en estaciones de trabajo Silicon Graphics. Posteriormente serán exportadas al formato Mega CD.

juegos de rol y lucha y alguna que otra aproximación al genero arcade a través de compañías como Core Design. Sin duda alguna, estas compañías han conseguido lograr el equilibrio entre rapidez, calidad y jugabilidad, aunque los tiempos de espera a la hora de realizar la carga del código son inevitables. O por lo menos lo eran hasta la llegada de esta nueva compañía americana. Básicamente su estrategia se puede resumir en una sola frase: "**Eliminación de los tiempos de espera en CD**". Tras la consecución de este objetivo, la jugabilidad, simulación, realidad e interactividad serían más faciles de alcanzar.

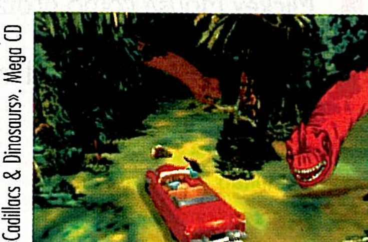
Rocket Science para Mega CD

Tendremos ocasión para comprobar la efectividad de su tecnología cuando sus primeros juegos para **Mega CD** vean la luz. Llegados a este punto es muy probable que os preguntéis por su fecha de comercialización en nuestro país, pues bien, estamos de suerte porque **Erbe** ha llegado a un acuerdo de distribución con **BMG New Technologies** (filial de la compañía musical alemana **BMG**), poseedores de un porcentaje de las acciones de "Rocket Science" junto a la japonesa **Sega**.

El primero en llegar será «**Cadillacs & Dinosaurs**», basado en la conocida serie de dibujos animados. Será una especie de **shoot'em up** con una vista bastante curiosa: "2 1/2D". Los gráficos están siendo creados en estaciones de trabajo Silicon Graphics, lo que hará que estén a la vanguardia de la tecnología.

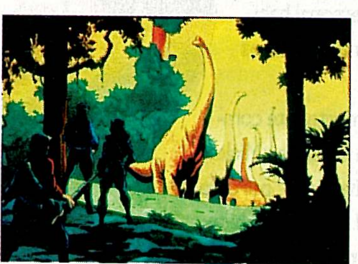
Posteriormente recibiremos a «**Loadstar: The Legend of Tully Bodine**». Este título estará basado en la serie homónima para televisión. La historia narra las aventuras de Tully Bodine, piloto de la nave de carga *Loadstar*. Tras aceptar una peligrosa tarea, debes ayudarle a sacar una carga de contrabando de la luna. en su camino tendrá que evitar tropezarse con piratas, pilotos rivales, accidentes de tráfico o incluso con la policía.

Con ambos títulos el Mega CD empieza a ser tenido en consideración.



«Cadillacs & Dinosaurs». Mega CD









Su nombre es «Cadillacs & Dinosaurs» y es posible que los habituales de Canal + conozcan ya las andanzas de Jack "Cadillac" Tenrec y Hannad Dundee, sus protagonistas. Esta serie de dibujos animados, basada en el comic de Mark Schultz, se desarrolla 600 años en el futuro, un tiempo en el que los dinosaurios del pasado conviven con los hombres en una desesperada batalla por sobrevivir. Como ya es norma, la versión de Mega CD se desarrollará de forma paralela a la serie de dibujos animados, con una perspectiva en dos dimensiones y media, como podéis observar en la imagen superior.



Mickey Mania

El ratón más famoso

Hace un año por estas fechas, los programadores de Traveller Tales recibieron el encargo de crear un nuevo juego con las aventuras de Mickey Mouse como protagonista. Su objetivo: conmemorar el 66 aniversario del roedor más famoso del mundo.

Su figura es conocida a lo largo y ancho de todo el mundo, sus aventuras animadas han pasado por todas las cadenas de mundiales de televisión. Así que si algo hay que reconocerle es su capacidad para encandilar a medio planeta. Poco podía imaginar Walt Disney la repercusión que un personaje como este curioso roedor tendría sobre el personal habituado al cine de dibujos animados.

Originariamente este compacto iba a llamarse «Mickey, 65th Anniversay», pero se desestimó el nombre debido al desfase (actualmente se celebra el 66 aniversario) en el tiempo. Sin embargo el resto del proyecto conserva todas las pautas marcadas en su día por Disney Software, los supervisores del producto.

El juego presenta las seis películas más importantes del ratón: "Steamboat Willy" (1928), "The Mad Doctor" (1933), "Lonesome Ghost" (1933), "Moose Hunters" (1937), "Lonesome Ghost" (1933), "Mickey & the Beanstalk" (1947) y "The Prince & the Pauper" (1990). Además del documento gráfico, os quedaréis maravillados con la delicada música incluida en este compacto: los temas principales de las seis bandas sonoras de las películas anteriormente citadas. Esto es posible gracias a la versatilidad del soporte compacto.

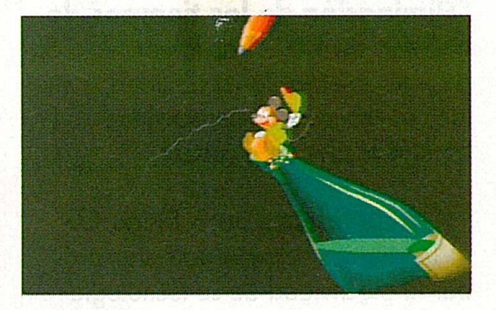
Gracias a su distribuidor, Sony Columbia, ya es posible encontrarlo en las tiendas especializadas.



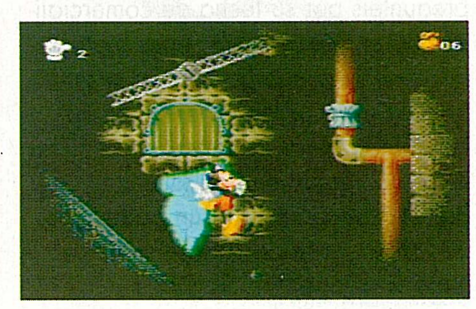
En los diferentes niveles del juego, Mickey tendrá que utilizar los variados objetos de la pantalla para solucionar algunos problemas.



Además de usar los objetos, podrá recoger canicas y estrellas para lanzarlas a los enemigos que acechan en la sombra.

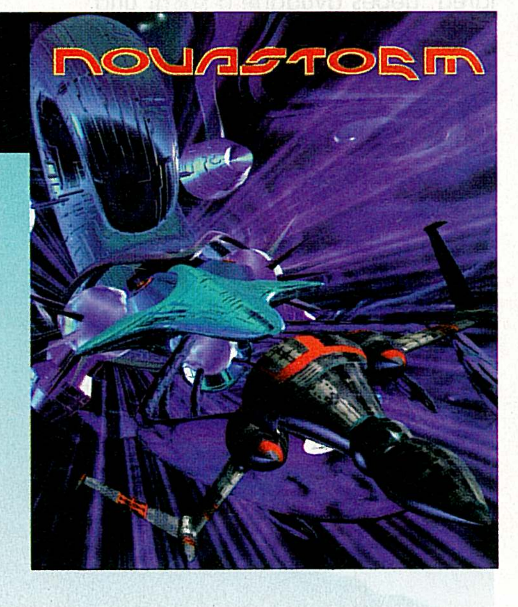


Entre fase y fase podréis asistir a la visualización de una graciosa animación, con el ratón como protagonista.



Arcade digital

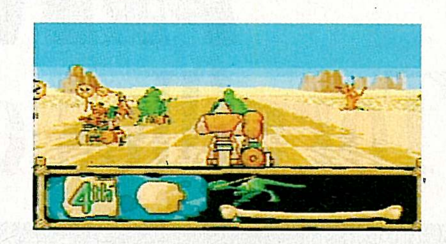
Novastorn



Tras habernos ofrecido «Microcosm», Psygnosis cree llegado el turno de darle la vuelta a la tortilla y sorprendernos con un matamarcianos al más puro estilo clásico. La visión de este particular shoot 'em up será externa, con la nave como guía del cursor por la pantalla. Los fondos serán imágenes digitalizadas del CD leídas en tiempo real (mientrás se está jugando), lo que asegurará la rapidez en la carga y anulará los tiempos de espera.



Ha pasado varias veces por estas páginas, pero bajo varios títulos diferentes. Primero fue «Chuck Rallye», después «Chuck Racing» y ahora, parece que será definitivo: «BC Racers». Mantiene el fondo -una prehistórica carrera de rallyes- pero ha cambiado la forma: nuevos personajes y más circuitos.



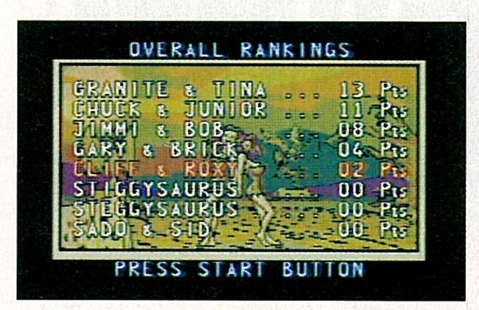




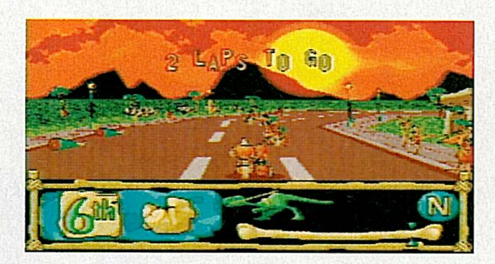
Prehistoria en marcha

BC Racers

Así es, Core Design ha anunciado el próximo lanzamiento de su segundo título de carreras para Mega CD.
Como ya es habitual, la compañía sigue en su línea de llevar la capacidad del Mega CD hasta el límite; «BC Racers» explotará la capacidad de escalado del hardware Mega CD y nos ofrecerá la posibilidad de realizar un zoom de la pantalla para variar el ángulo de visión. Asimismo tal implementación será posible observarla en la variación del tamaño de los personajes rivales en función de la distancia en el horizonte.
El argumento gira alrededor de una serie de carreras que se van a celebrar en varios escenarios diferentes: la ciudad, el desierto por la noche, la jungla, un río, etc. Todos estos escenarios muestran una gran riqueza gráfica: árboles, señales de tráfico, piedras, casas, rascacielos, puentes, etc. Todo lo que es necesario para crear una atmósfera de competición deportiva. Otro aspecto que no ha sido dejado de lado es el sonido: melodías marchosas y efectos de sonido digitalizados. ¡Ya sabéies, pronto en Mega CD!







Gracias a la función de zoom incorporada en el Mega CD es posible que este compacto realice estas demostraciones gráficas.

Jurassic CD

Por fin, textos y voces en castellano



Como podéis observar por esta imagen, el texto de pantalla está traducido a nuestro idioma, ¡como debería ser!.

Su comercialización está muy próxima en el tiempo, puesto que Sega ya nos ha mostrado una versión terminada de lo que está llamado a ocupar un puesto destacado dentro de los anales de la historia del videojuego Sega para CD en nuestro país.

Sega no ha escatimado medios a la hora de realizar la traducción, y además de ofrecernos textos de pantalla en nuestro idioma (hecho cada vez más frecuente en Mega Drive), también ha realizado el doblaje de las voces.
Con estas adicciones (o sustituciones, depende cómo se mire), el juego gana muchos enteros, hay que reconocer que una aventura gráfica interactiva en inglés es algo difícil, y más si el desconocimiento del jugador sobre el idioma de los Lores es total. Desde aquí animamos a Sega para que siga ofreciéndonos títulos traducidos, esperamos que este no sea el último.





Tornillos con cerebro

- Mega Drive
- Mirage
- Diciembre

Tras un curioso baile de distribuidores el 5 de diciembre podremos asistir, de la mano de Drosoft, a la llegada de la versión Mega Drive de «Rise of the Robots». Este espectacular juego de lucha ambientado en el futuro nos ofrecerá un planteamiento diferente al habitual en el género de la lucha. Sus luchadores serán robots: cerebros metálicos sin alma.

RISE OF THE ROBOTS

De un tiempo a esta parte el sector lucha de los vídeojuegos está muy revolucionado, todas las compañías compiten por ofrecer un juego diferente a las demás y que éste sea el más vendido. El impulsor de este fenónemo fue «Street Fighter II», él solito ha sido capaz de revolucionar el sector y a pesar de todo mantenerse como líder absoluto de ventas durante todo este tiempo, recordad que utiliza figuras gráficas clásicas como luchadores. Tras su estela han llegado otros, que también han sido caballos ganadores: tal es el caso de «Clayfighters» basado en muñecos de plastilina, después fue «Mortal Kombat» que con sus protagonistas digitalizados y el particular modo de entender la crudeza y dureza de la lucha (recordad el famoso modo Gore) le han hecho ser protagonista de una especial caza de brujas por parte de la opinión pública.

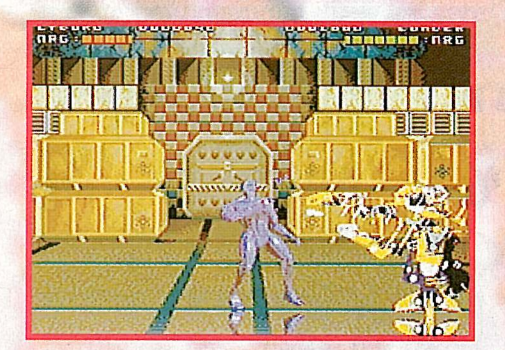
Tras ellos llegó «Eternal Champions», que volvia a los luchadores con base gráfica animada; también tuvimos ocasión de ver «Virtua Fighters», con personajes creados a base de polígonos, en una interpretación realmente magistral, aún hoy día (de su presentación hace ya casi un año) sirve como ejemplo de buen hacer y excelencia técnica. Así llegamos hasta «Ballz», cabeza de la sección esférica, pues tales eran las figuras geométricas utilizadas para configurar los personajes.

Por último, tras ver esta pequeña evolución dentro del género lucha, nos centraremos en «Rise of the Robots», juego objeto de esta preview especial. Siguiendo con el tema de los tipos de luchadores, este RoR presenta unos robots como protagonistas, pero creados con tal delicadeza y mimo que parece estemos ante frágiles figuras de porcelana, ¡pero que se pegan unos mamporros que ya, ya!. Bueno, los creadores de semejante potencia de lucha son unos señores de una

Los enemigos de la humanidad



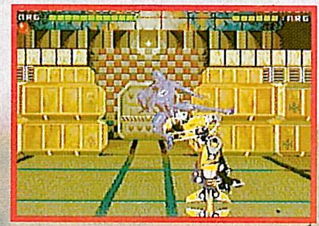
De izquierda a derecha: Loader, Builder, Crusher, Military y Sentry. Los robots enemigos en una bella estampa familiar. Cada uno de ellos posee diferentes características de inteligencia, fuerza de ataque, agilidad y rresistencia de la coraza, pero con habilidad y maña es posible acabar con todos ellos. Eso sí, la potencia de sus golpes será mayor que la del Cyborg, lo que nos situa en franca desventaja frente a ellos. Lo mejor será evitar sus golpes.



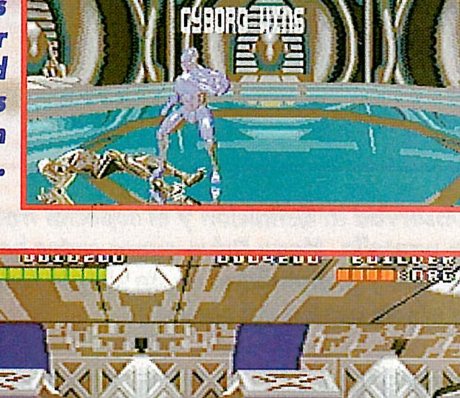


Mirage ha programado un juego de lucha muy especial y diferente a los demás. «Rise of the Robots» presentará una increíble calidad gráfica que se verá acompañada de una gran jugabilidad.

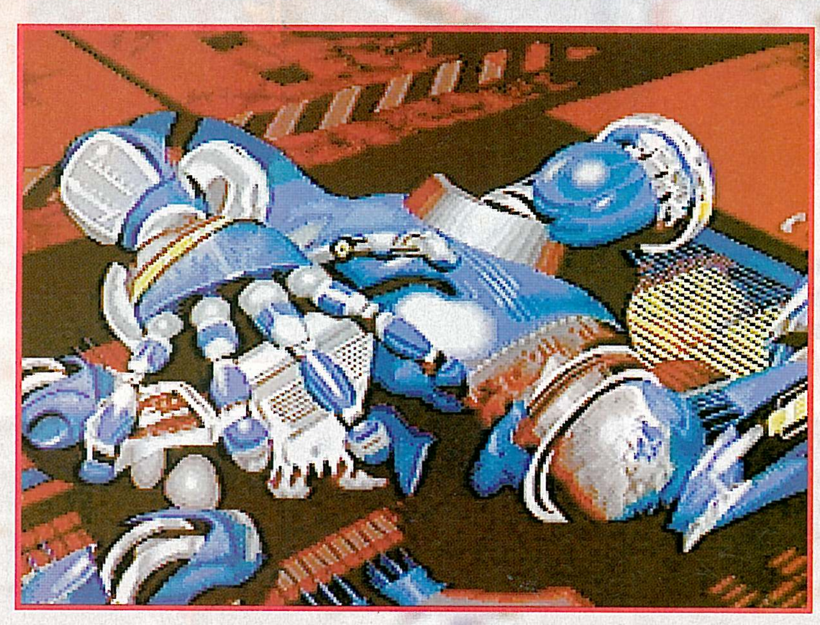




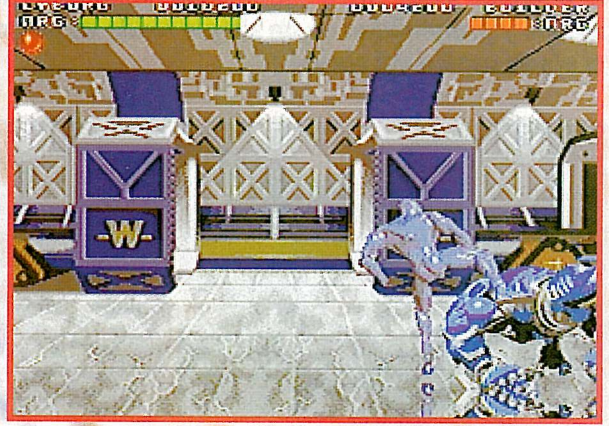
Los robots poseen infinidad de partes móviles que serán visibles.



Los combates serán al mejor de la cantidad de rounds establecidas en opciones.



Al finalizar los combates seremos obsequiados con una excelente pantalla estática que nos mostrará al completo el robot que haya caido bajo las garras de nuestro Cyborg.



Otra excelente muestra de la calidad y detalle de los fondos del juego. Observad las luces.

GAME OPTIONS
DIFFICULTY MEDIUM
TIMER 60 SECONDS
CINEMATICS ON
BOUTS 03
SUPER MOVES ON
MUSIC TEST 00
SFX TEST 00

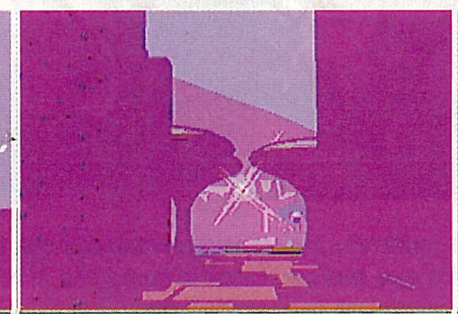
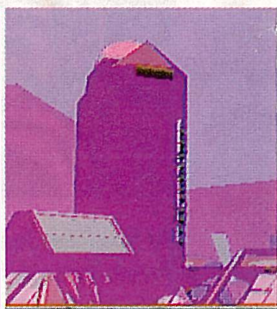
Aún no está terminado, pero desde el menú de opciones se podrá ajustar la dificultad general del cartucho, así como oir el sonido.

El Cyborg (de azul) presentará una figura estilizada y atlética, con un cuerpo bien definido y de correctas proporciones. Pero necesitará de vuestra habilidad para ganar los combates.

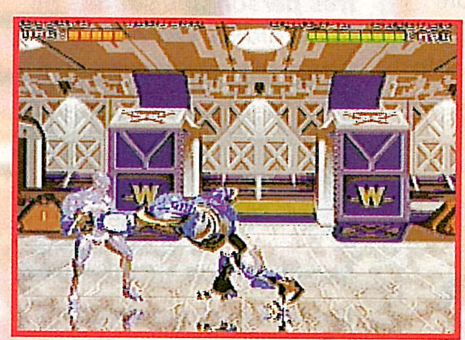
Observad la definición y el especial tratamiento de los fondos de la pantalla. Mega Drive nunca antes había mostrado semejante detalle y profundidad en un simple fondo de juego. Al tanto con el efecto espejo del suelo.











Al finalizar el combate seréis obsequiados con una bella imagen.







como Mirage, subsidiraria de la multinacional americana Time Warner Interactive. Sin embargo, ellos no serán los distribuidores del producto en consolas, puesto que de ello se encargará Acclaim, conocida por ser la responsable de la serie «Mortal Kombat». Básicamente nos encontramos ante un juego de lucha al estilo clásico, con unos personajes que poseen infinidad de movimientos, entre ellos golpes especiales. Sin embargo, está configurado como una historia; hay otros dos modos además del citado: entrenamiento un jugador y una opción para dos jugadores.

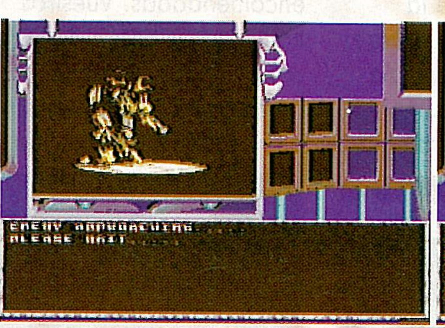
El protagonista del juego es el Cyborg, mitad humano mitad máquina, concebido para liberar a la humanidad de la tiranía de los robots (de ahí el título del juego: la ascensión de los robots). Recordad que estamos hablando de la versión Mega Drive del producto. En su día iba a producirse una versión para Mega CD y otra para Game Gear. Debido al cambio de distribuidor no hemos podido confirmar tal hecho, pero muy pronto lo sabremos.

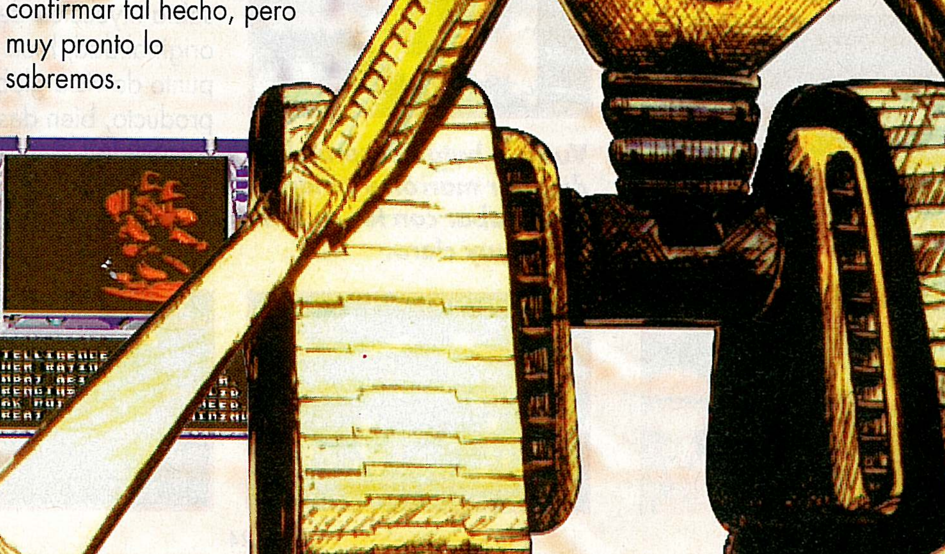
El sonido futurista creará la ambientación necesaria para el juego. El trabajo ha sido largo y tedioso, pero el resultado está aquí.

El desarrollo

Fuimos los primeros en ofrecer un completo y extenso reportaje -en forma de Work in Progress- hace ya varios números, exactamente en el 15, el de la portada del Hulk. Mirage nos envió amablemente cuanta información tenía sobre el proceso de creación del juego. Ello se reflejó en dos páginas repletas de información y bocetos originales. Vamos a aprovechar la oportunidad que nos brinda este cuadro para refrescar la memoria con algunos detalles. Los luchadores han sido creados mediante técnicas de ray tracing y la utilización de potentes superordenadores. Posteriormente han sido trasladadas a la Mega Drive. El equipo de programación encargado de este juego ha sido Instict Design, interno a Mirage. En su creación se han visto involucradas más de 25 personas, entre técnicos, diseñadores, grafistas, programadores, músicos, etc. Todo es poco para ofrecer un juego de la calidad de este «Rise of the Robots».



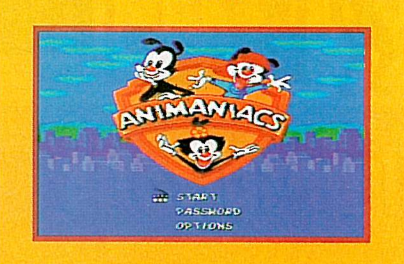




Konami nos introduce dentro del cine Warner

«ANIMANIACS»

- Mega Drive
- Konami
- Diciembre



Llegan desde la meca del cine, con un padrino de excepción: Warner Bross. Basado en una conocida serie animada de televisión, estos personajes se caracterizan por su versatilidad. En el videojuego para Mega Drive, cada uno de ellos realiza una acción diferente, pero que es necesaria para, al juntar a los tres protagonistas, su concurso sea necesario para el éxito de la misión. Konami ha sido la encargada de programar la versión Mega Drive, que nos llegará en un plazo de tiempo muy corto.



Los fondos están creados con mucha gracia.





Tendréis que controlar a tres personajes salidos de los estudios Warner.



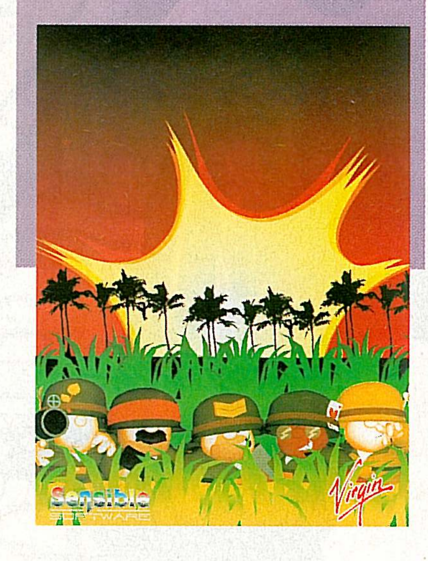
Los tres protagonistas poseerán una animación digna de elogio.



Como los Lemmings, ¡pero estos tíos se matan entre ellos!

«CANNON FODDER»

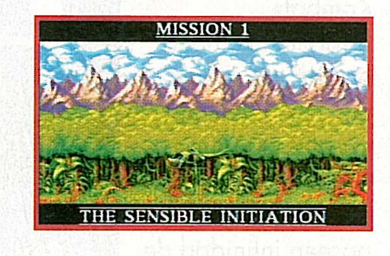
- Mega Drive
- Sensible
- Diciembre



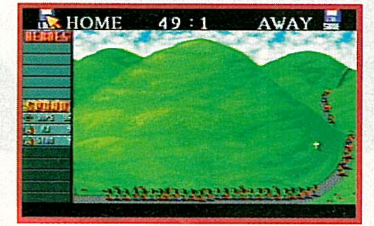


Vuestro batallón será el de color marrón y tendréis que acabar con los azules. Todo muy claro.

De vez en cuando, los videojuegos requieren de una sabia inyección de originalidad, bien desde el punto de vista global del producto, bien desde la jugabilidad. Sensible, padres del conocidísimo «Sensible Soccer», han creado un adictivo juego de estrategia-acción basado en las batallas entre unos minúsculos militares. Al mando de un pequeño batallón tendréis que cumplir las de misiones que os sean encomendadas. Vuestros hombrecitos harán de todo: saltar, nadar, disparar, etc. Y hasta puede que consigan que esbozéis una sonrisa.





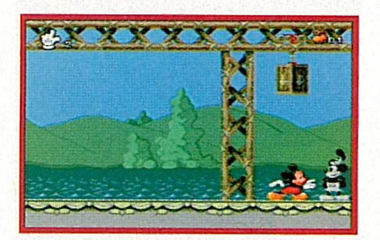


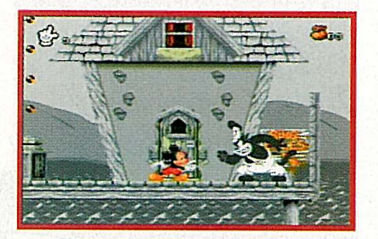


Un ratón muy carismático

«MICKEY MANIA»

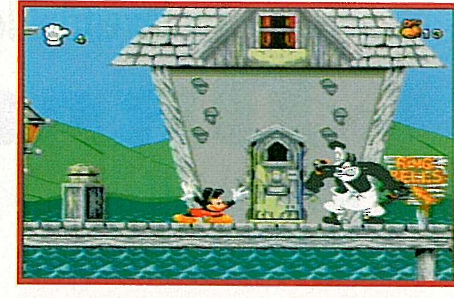
- Mega Drive
- Sony Imagesoft
- Noviembre



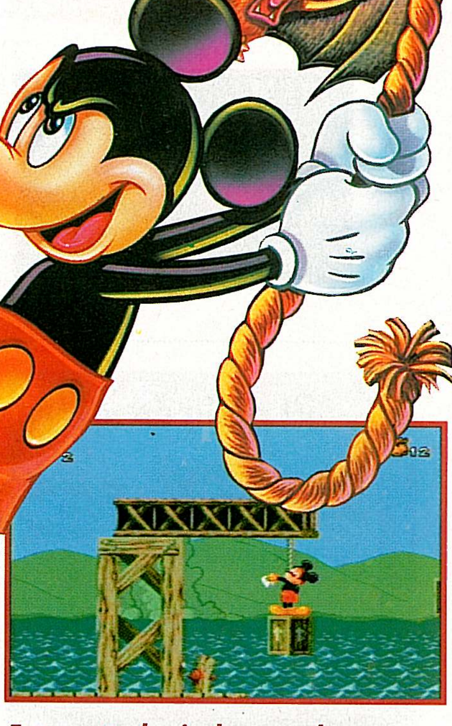


Todo empezó hace ya muchos años, cuando Walt Disney creó un personaje para su primera película de animación. Corría el año 1928 y el protagonista era un simpático ratoncillo que hoy acaba de cumplir los 66 años de vida (¿verdad que se conserva muy bien?). Este es en esencia el motivo por el cual Sony Imagesoft ha realizado un cartucho que nos propone un viaje conmemorativo a través de 6 películas de Mickey. No estarán todas, pero si una muestra bastante importante de la carrera de esta estrella de Hollywood. El juego en sí tendra una estructura clásica de plataformas, pero incluirá también rompecabezas que se repartiran a lo largo de toda la aventura para hacernos estrujar las neuronas al máximo. «Mickey Mania» se halla dividido en 6 fases y 25 niveles (más una fase de bonus) que suponen un homenaje al simpático ratoncillo.

La aventura comenzará con un paseo por los descoloridos escenarios de "Steamboat Willy" (la primera película que tuvo al ratón por protagonista) donde nuestro amigo se las verá con su eterno enemigo Pete. Afortunadamente su fiel compañero Pluto no le abandonará y le ayudará siempre que pueda.

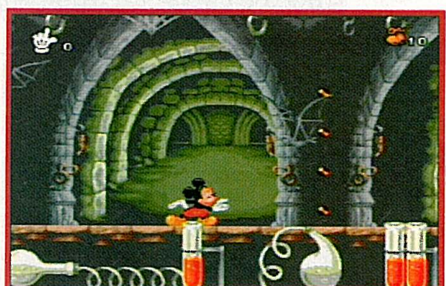


El terrible Pete vuelve a poner en apuros a Micky. Esta es la ocasión de ayudarle.

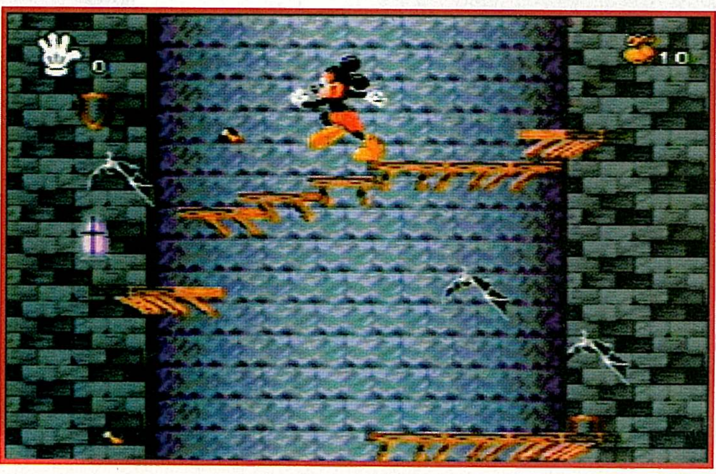


Este cartucho incluye un buen repertorio de voces y sonidos digitalizados que contribuyen a resaltar la calidad general.





Esta imagen pertenece a la fase más espectacular del juego. Los gráficos han sido creados en una estación de trabajo Silicon Graphics.



La leyenda de un mito

«DRAGON»

- Mega Drive
- Virgin
- Noviembre







Un nuevo juego de lucha asoma por el horizonte y viene protagonizado por una leyenda de las artes marciales: el inmortal Bruce Lee. La extensa gama de movimientos del protagonista (hasta 35 diferentes incluyendo algunos secretos) asegurará un alto nivel de realismo, mientras que los enemigos pondrán el toque justo de dificultad para hacer el cartucho jugable al 100%. Las opciones incluirán un modo historia en el que adoptaremos el papel de Bruce y un modo versus en el que nos enfrentaremos a cualquier rival que escojamos.



Con el Multi Tap podrán participar hasta tres jugadores simultáneos.



El malo de «Aero» se independiza

«ZERO»

- Mega Drive
- Sunsoft
- Diciembre

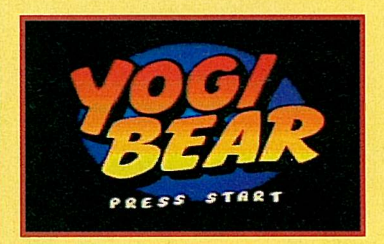






Tras ofrecernos su lado malo en «Aero the Acrobat», Zero llegará dispuesto a limpiar su reputación. Pero esta vez será él el que se las tendrá que ver con el malo, que ha secuestrado a su chica. Entonces Zero tendrá que trepar, subir, caer, volar, saltar, etc, todo para dejar atrás los obstáculos del camino. Sunsoft ha utilizado las mismas técnicas que tan buen resultado le dieron en «Aero the Acrobat». Atentos al baile de colores y derroche de detalles que vais a observar en vuestra Mega Drive. El juego se llamará «Zero: the Kamikaze Squirrell» y su distribuidor será Sega.

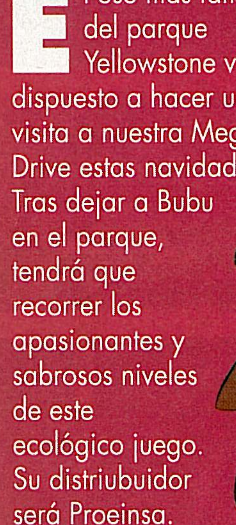
YOGI BEAR



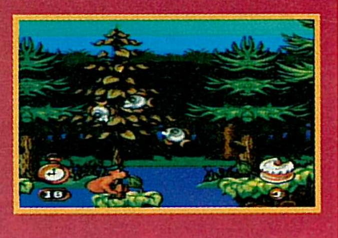
- Mega Drive
- Gametek
- Diciembre

Aventuras en el Yellowstone Park

El oso más famoso del parque Yellowstone viene dispuesto a hacer una visita a nuestra Mega Drive estas navidades. Tras dejar a Bubu en el parque, tendrá que recorrer los apasionantes y sabrosos niveles de este ecológico juego. Su distriubuidor será Proeinsa.







¡¡A la rica nuez "mosqueada"!!

«MR. NUTZ»

- Mega Drive
- Ocean
- Noviembre





El señor Nutz, una simpática ardilla aspirante a héroe, va a protagonizar de la mano de Ocean una divertida aventura plataformera. En ella tendrá que recoger nueces que le servirán para deshacerse de los "voraces enemigos" que le saldrán al paso. Pero estos no serán los únicos problemas con los que se va a encontrar, así que andad con ojo.



La calidad gráfica es muy elevada e incluye enemigos renderizados.





«CAPTAIN HAVOC»

Un cartucho para lobos de mar

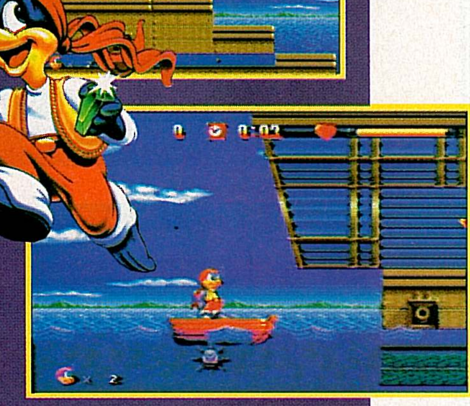
- Mega Drive
- Codemasters
- Diciembre





Hubo un tiempo en el que los piratas dominaban los mares. Solo el Capitán Havoc se atrevió a desafiarles y esta es su historia. Una aventura en la que las plataformas van a ser protagonistas y donde los bucaneros van a tener mucho que decir.





La otra historia del Titanic

«SS LUCIFER»

- Mega Drive
- Codemasters
- Noviembre



Si las aventuras al estilo «Lemmings» os apasionan, este cartucho de los chicos de Codemasters os va a encantar. La mecánica de juego será muy similar al que pudimos ver en el juego de Psygnosis, pero el apartado gráfico va a ser mucho más importante. La duración del juego va a estar asegurada gracias a los más de 100 niveles que tendrá en su interior, aunque la opción de password ayudará a los menos hábiles.







¡Salud!

Sin armas no es posible acabar con los enemigos, pero sin energía, el problema se agrava aún más. Sin embargo, encontraréis ítems para restablecer ésta a todos los niveles (1). Además, podréis haceros con dos robustas armaduras (una verde que os dará un 100 de protección y otra azul (2) que llegará al 200).







Una vez terminado cada nivel, obtendréis información acerca del porcentaje de ítems recogido y los pasajes secretos que hayáis descubierto.

Artefactos

Veréis otros ítems, como esferas de varios colores (os darán invisibilidad, inmunidad o más energía (1)), además de unidades de energía (2) o armadura.



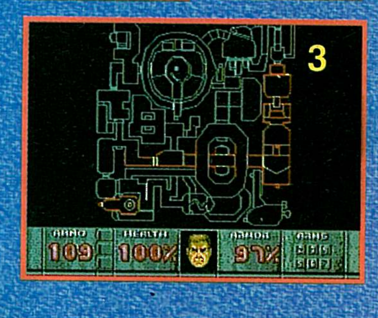
Aún hay más

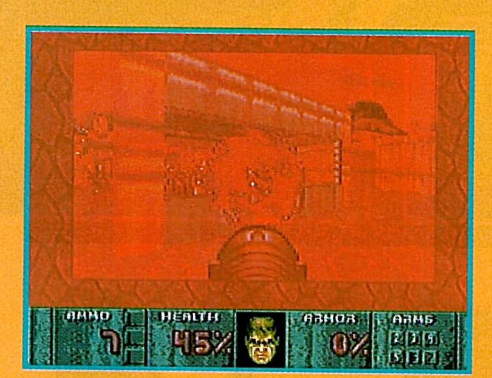
Entre los ítems que os ayudarán en el juego están el traje anti-radiación (1), el mapa (2) que os permitirá ver por completo (3) el nivel actual, mochilas para transportar munición, visores nocturnos y un arma (4) que os dará una fuerza descomunal para vuestra defensa básica, el puño.





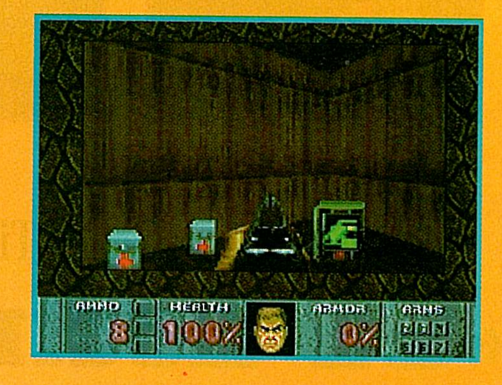




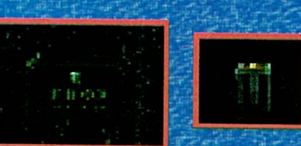


Hay que tener mucho cuidado con el lanza-cohetes, su onda expansiva os puede afectar de forma directa.

Objetivo: destruir sin miramientos cualquier objeto que se mueva en la pantalla. Medios: un gran arsenal de armas y la cautela e inteligencia que caracterizan a un humano.

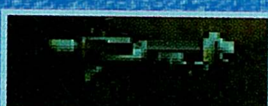


Potencia de fuego



Balas

Con esta munición podréis utilizar la pistola o la ametralladora. Se presenta en cajas de cinco o cincuenta.



Cohetes

Utilizables únicamente con el lanzacohetes. Son muy destructivos a larga distancia, a la par que rápidos.

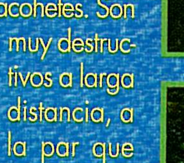


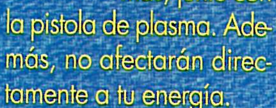




Plasma

La BFG9000 es la más potente de las armas, junto con la pistola de plasma. Además, no afectarán directamente a tu energía.





Sega • Arcade • Megas: 32 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 5 • Continuaciones: infinitas • Fases: 15

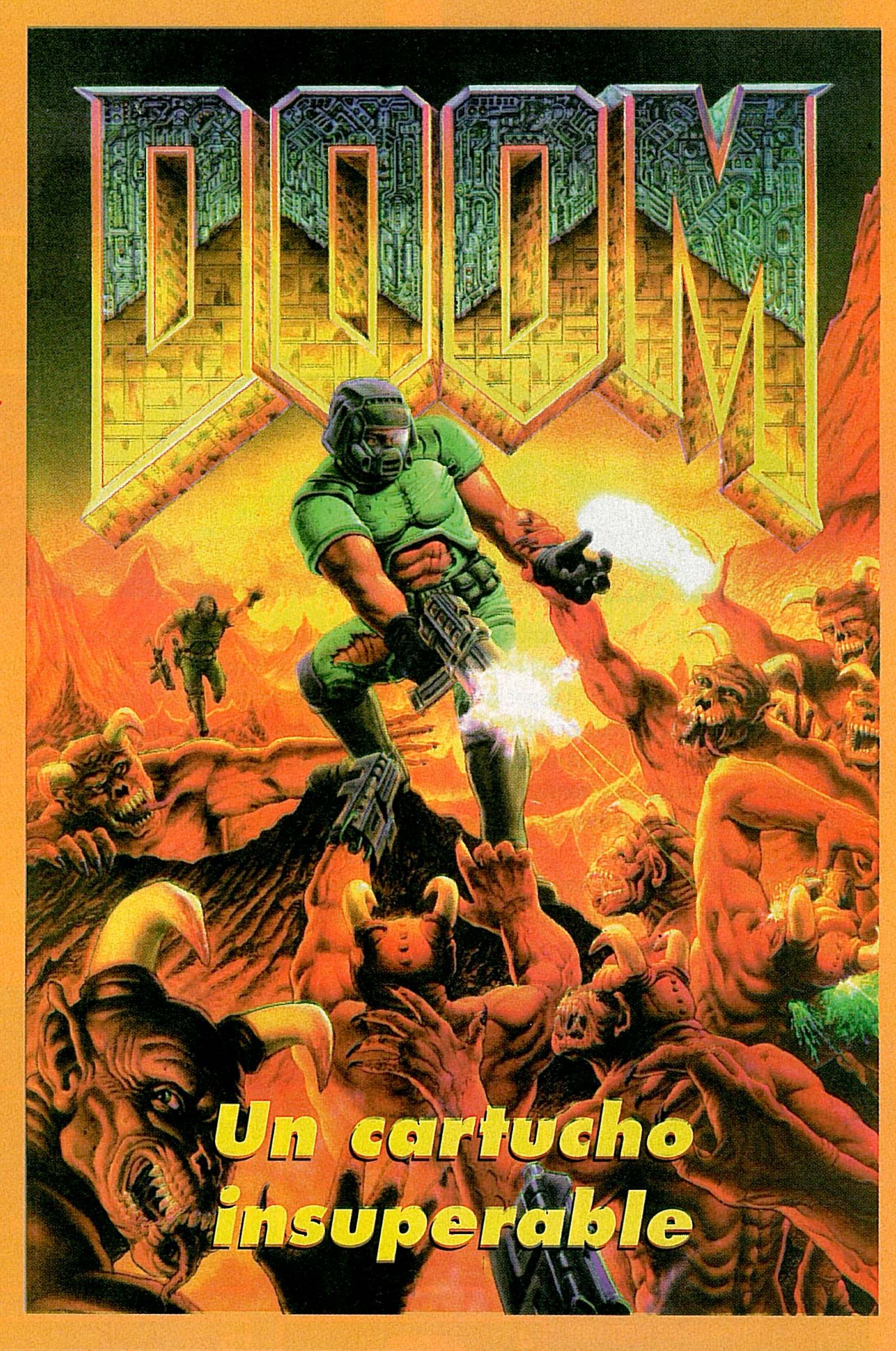
Con MD 32X Sega os propone un acercamiento a un mañana que podemos hablar que es ya un hoy. Sus capacidades técnicas (fruto de años de intenso trabajo y muchas horas de investigación) hacen de ella una consola a tener en cuenta en un futuro. Pero para ello es necesario contar con el software adecuado, ya se sabe que sin un buen soporte en el terreno del software, el hardware no sale adelante.

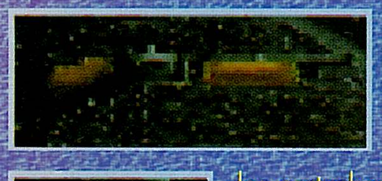
Así lo ha debido pensar Sega, y coincidiendo con la salida del MD 32X al mercado pondrá a la venta tres juegos verderamente sorprendentes: «Doom», «Virtua Racing Deluxe» y «Star Wars DSP». Tal y como están las cosas, vamos a comentar primeramente «Doom», puesto que es, sin duda alguna, el más esperado y deseado del lote.

Básicamente te encontrarás ante un simple arcade en perspectiva fontal en primera persona, tu único objetivo es terminar la misión y rescatar a tus compañeros de grupo. Así, te limitarás a recorrer los 15 niveles de juego acabando con todo bicho viviente utilizando para ello todas las armas e ítems que el juego pondrá a tu disposición.

Sin embargo, una vez puestos a jugar, la cosa se ira complicando y necesitarás utilizar tu inteligencia para solucionar algunos de los puzzles (muy sencillitos, por cierto) y continuar adelante en la aventura. Estos serán del tipo correr por la pantalla para llegar al otro lado de la habitación y accionar el típico interruptor, después vuelta, y con un poco de suerte habrás conseguido que esa puerta o plataforma inamovible haya cobrado vida repentinamente mostrándotes sus secretos, tales como ítems o esa salida del nivel que llevas horas buscando.

En cuanto al control, es posible utilizar (y lo recomendamos) el pad de seis botones, te dará acceso directo a la función de mapa, además





Cartuchos

La escopeta es mortífera a corta distancia y los cartuchos abundan por todo el juego. Sin embargo, ciertos enemigos requerirán algo que posea una carga más rápida.



Motosierra

La mejor en distancias muy cortas.

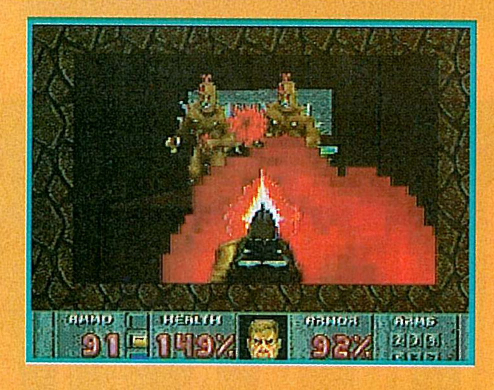


Puño

Si por un casual os quedáis sin munición, será vuestra única defensa.



Desde el menú de opciones podréis alterar la disposición de los botones.





Información vital

Estos tres cuadros te indicarán las llaves que posees, al mismo tiempo que también te dirán cuáles necesitas.

La parte más importante de la barra es el indicador de energía. No hay un nivel máximo, pero sí mínimo: ¡muerto!.

El nivel de la armadura que te protege también es importante, cuanto mayor sea, mayor será tu protección.



En esta celda verás la munición que posees del arma que portas. Cada una de ellas tiene un tope máximo.

Esta cara eres tú. Obsérvala a menudo, te indicará cómo va tu energía de una forma gráfica y muy clara.

El 2 es la pistola, el 3 es la escopeta, el 4 la ametralladora, el 5 lanzacohetes, el 6 la pistola de plasma y 7 BFG9000.

de poder realizar un rápido cambio de arma y accionar las puertas sin problemas. El mapa es una función especialmente útil, sin él, sería muy difícil localizarse sobre cada uno de los niveles, además el mapeado es extensísimo, con un montón de puertas e interruptores secretos por accionar.
En cuanto a los enemigos hay de todo, algunos necesitarán muchos más disparos que otros, pero es posible acabar con todos: para ello es necesario moverse con sigilo y nunca dar un paso precipitado, recuerda que el final de tu aventura puede estar en la siguiente esquina, esperando tras un frondoso arbusto.
En definitiva, nos encontramos ante un juego que posiblemente te inducirá a estar pegado al televisor mucho más tiempo del que tu desearías: su adicción es notable. Y ello es debido a todo lo que le rodea: música, gráficos y sonidos.



Como puedes observar por esta pantalla, las vistas desde el infierno son realmente fascinantes.



El infierno al completo

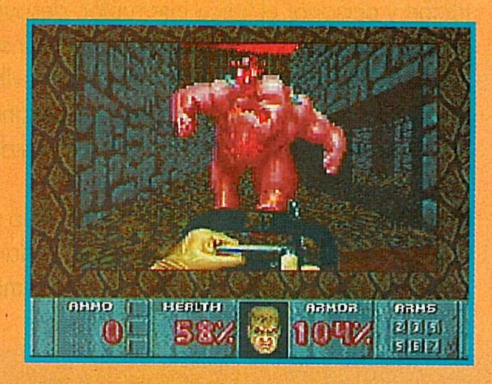








En los 15 niveles de juego encontrarás de todo: graciosas bolitas rojas (1), simpáticos diablos con pinchos que lanzan fuego (2), musculosos toros (3) que si te pillan te empitonan, calaveras (4) recien llegadas desde el más allá en misión de ataque y estilizados demonios (5) que tiran una especie de bolas verdes (no tenemos seguro el color, pero sí sus efectos, ¡duelen!). Además, no podía faltar la presencia humana, con unos pesados soldados que disparan a matar, tanto con escopeta como con pistolas.





¿Dónde está la llave?



La cuestión más importante para avanzar en este juego son las puertas, lo que nos lleva sin duda alguna, a la búsqueda de las llaves que abren éstas. Hay puertas de cinco tipos: azules, rojas, amarillas, accionadas por interruptores escondidos y puertas de apertura directa. En cuanto al tema de las llaves, las encontraréis en tres colores diferentes: azul, rojo y amarillo. Además de todo ello, hay puertas teletransportadoras, que os llevarán directamente a un lugar determinado del nivel actual. Es necesaior recalcar el hecho de que no hay un orden determinado para la búsqueda de llaves y apertura de las puertas, en todas las fases es diferente.





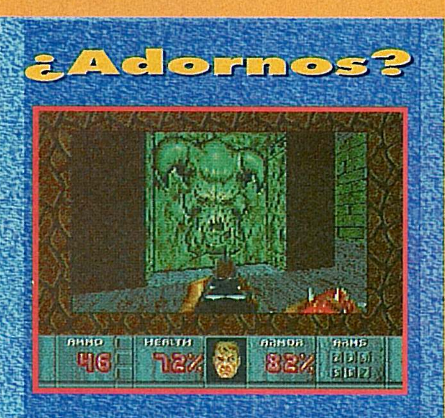


Sega e id Software han conseguido programar un cartucho de una adicción impresionante. El hecho de terminar una fase no implica que no vayamos a volver al juego en el futuro, la tensión y el ansía por descubrir nuevas zonas te llevan a volver a jugar.



La escopeta realiza la operación de carga de cartuchos como si de un arma real se tratara.

¿Adornos?



Como podréis observar por estas dos imágenes, en cuanto a decoración de interiores, hay para todos los gustos: tenemos la clásica pared teñida de rojo, acompañada de otras más estridentes con motivos animales.





Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Texture mapping, scaling, resizing, etc. Prácticamente imposible olvidarse de un producto de semejante calidad.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Fluido, suave y de una endiablada velocidad, tan rápido o más que un PC de gama alta, ¿se puede decir algo mejor?

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Disparos, sonido de interruptores, gritos, y mucha, pero que mucha tensión creada por la excelente música que envuelve al juego.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

¿Qué podemos decir de un cartucho que nos ha tenido enganchados a él durante un tiempo no considerado como normal?

OPINION

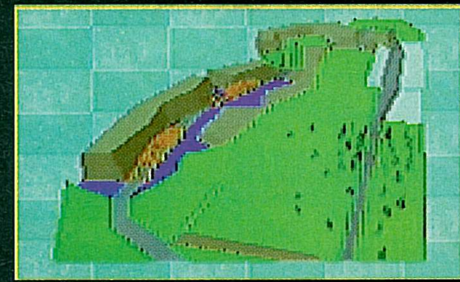
Esperábamos con ansia la llegada del primer título para MD32X, el nuevo hardware de 32 bits de Sega, y la verdad es que nos hemos quedado gratamente sorprendidos por la apariencia de este «Doom». No solo es más rápido que en un PC de gama alta, sino que además la calidad del sonido y los gráficos es aún mayor. En cuanto al juego en sí quedas evuelto por la atmósfera de misterio desde el primer momento, aunque parezca mentira, tu cuerpo llegará a moverse intentando esquivar el fuego enemigo, al mismo tiempo que sufrirás la tensión de desplazarte por la pantalla a una endiablada velocidad sin saber hacia dónde vas. Eso se llama supervivencia.

TOTAL 91

La mejor garantía de éxito para MD 32X. Nos descubrimos ante semejante obra de arte.

Virtua

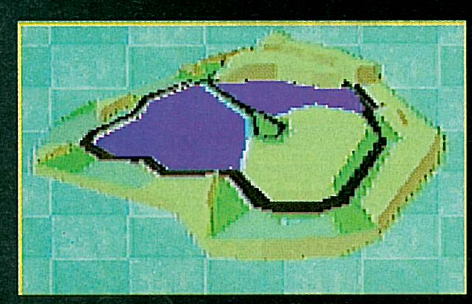
Circuitos giratorios



«Big Forest»



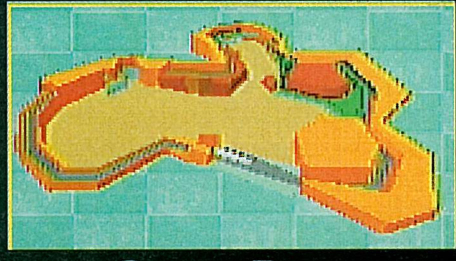
«Bay Bridge»



«Acropolis»



«Highland»



«Sand Park»

Las nuevas pistas: cuestión de habilidad

«Highland»



Parte de él discurre a través de las calles de una ciudad, con lo que ello tiene de peligroso cuando se ha de girar en los cruces.





«Sand Park»





Gráficamente es una delicia. Rodeado de montañas y atravesando desfiladeros, te sentirás como en el Gran Cañón del Colorado.



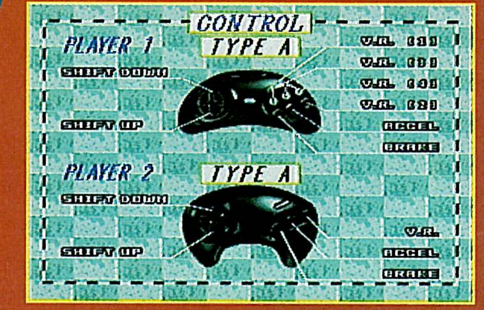
Sega • Deportivo • Megas: 32 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 0 • Continuaciones: Tiempo • Circuitos: 5

Racing deluxe

Con la velocidad como testigo

Poco podemos decir de un juego del que tanto y tanto se ha oído hablar. Es obvío que posee el estigma de ser una recreativa, lo que ciertamente no le beneficia cuando de jugarlo en una consola se trata, así que tras realizar el salto a la Mega Drive conservando la jugabilidad que le caracteriza, repetir la hazaña en una nueva versión era algo complicado. Por ello nuestra desconfianza ante el anuncio de una nueva versión para consola era bastante lógica, aunque esa consola fuera de Sega y su capacidad técnica le permitierá ser aún mejor que en Mega Drive.
Y la verdad es que así ha sido. Conserva esa brillante jugabilidad que ha marcado su personalidad desde la recreativa, pero con la ventaja de que esta vez sí que podemos asistir a un completo show de polígonos en todo su esplendor. Claro está, todo ello acompañado del habitual despliegue de puntuales efectos sonoros y excelentes melodías (guardando ciertas resemblanzas con las originales).

Para los primerizos en esto del «Virtua Racing» os comentaremos que es un juego de carreras en el que tebdréis que correr contra el reloj, contra dieciseis rivales o contra otro jugador en un modo especial a pantalla partida. Ahora además ya no hay un único vehículo y podréis seleccionar otros dos más: un coche de Stock (recien salido de la especialidad automovilística americana por excelencia) y un prototipo al más puro estilo Le Mans. Sin olvidarnos de la posibilidad de alterar el punto de vista una vez en carrera (de ahí su título de Virtua). Recordad que son cuatro las posibles opciones de visión, seleccionables directamente desde el pad (con uno de seis botones).
Las novedades respecto a la recreativa (además de los vehículos), se centran en la inclusión de dos nuevos circuitos y en que se ha variado ligeramente la geometría de los circuitos.
En resumen, en cuanto a jugabilidad (y no nos cansaremos de repetirlo), estamos ante la recreativa.



Dentro del menú de opciones encontraréis una opción para el tipo de pad.



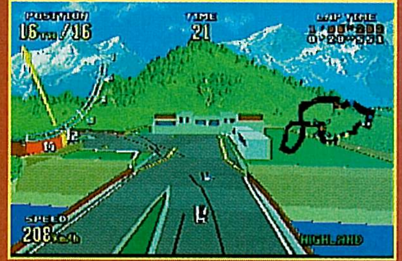
Como podéis observar por esta pantalla, no podía faltar el logo de Sega, aunque fuera camuflado.





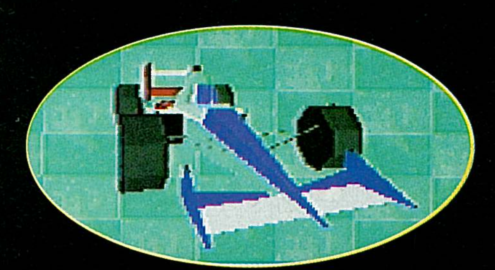






La escudería Virtua muestra sus armas

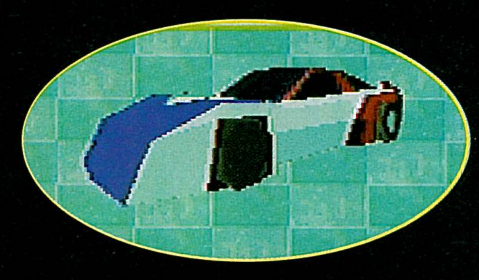
«Formula»



El clásico coche de Fórmula Uno del Virtua original vuelve. Recordad su cambio de siete velocidades y su velocidad punta cifrada en 328 km/h.



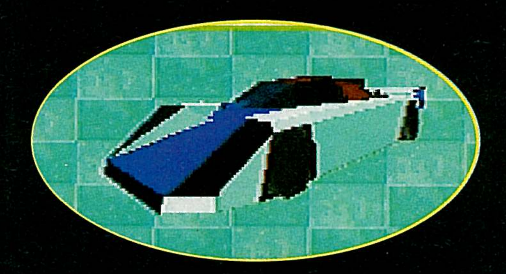
«Stock»



En el más puro estilo NASCAR americano, este coche os permitirá coger las curvas a una velocidad endiablada si utilizáis adecuadamente el botón de freno.

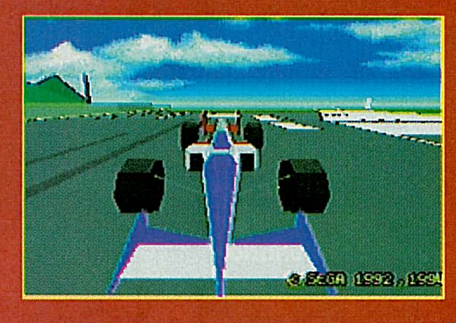


«Prototipo»



El más rápido de los tres coches os promete vivir la sensación de velocidad a más de 375 km/h. Su conducción requerirá de un control absoluto del pad.

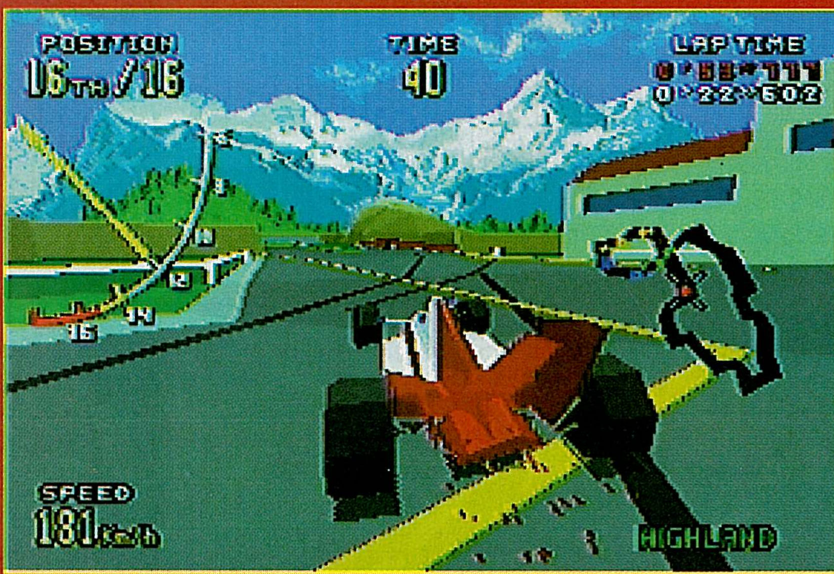






Con un poco de paciencia y habilidad descubriréis pequeñas curiosidades camufladas entre los escenarios, como este "Knuckles".







Tampoco podía faltar el clásico parque de atracciones al atravesar la curva, con su noria y la especie de balance de la izquierda. Además, si os detenéis, podréis observar cómo gira la noria.

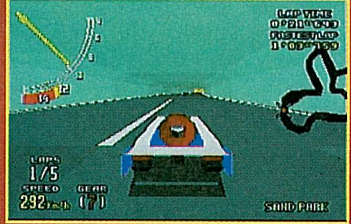
Mostrando su capacidad



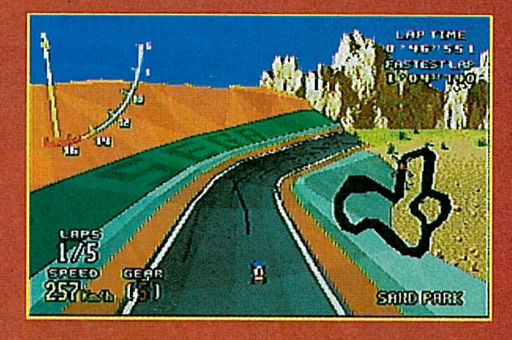
Este «Virtua Racing Deluxe» muestras sus intenciones desde el primer momento. Ya en el menú principal es posible observar el baile de polígonos al que vamos a asistir. Es fascinante la forma en la que se nos preentan las diferentes opciones: el formula servirá de anfitrión para la fiesta que ya empieza.

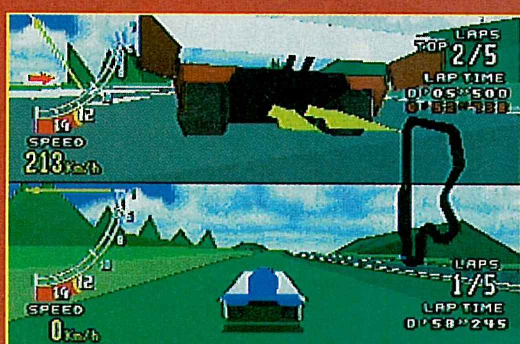






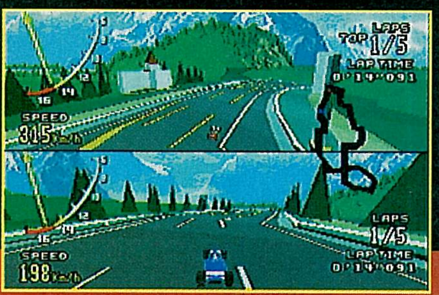
Sega ha cumplido con lo prometido. Efectivamente lo del slogan de la recreativa en casa es totalmente cierto, todo en el cartucho así lo afirma.

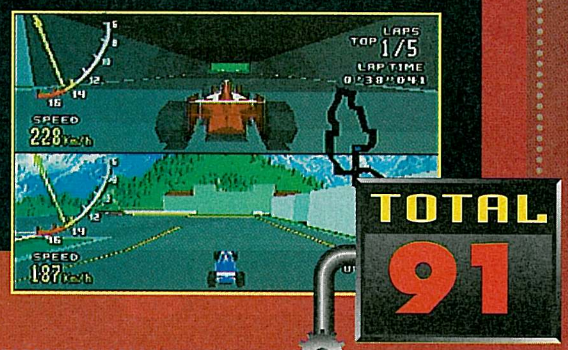


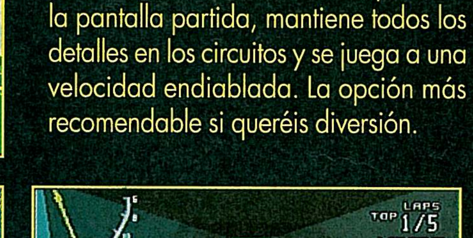


Doble juego

El modo para dos jugadores también ha sido incluido en esta versión. A pesar de la pantalla partida, mantiene todos los detalles en los circuitos y se juega a una velocidad endiablada. La opción más recomendable si queréis diversión.









1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Aún no conocemos el potencial de la máquina, pero estamos impresionados por la exquisitez gráfica de este poligonal cartucho.

Movimiento

Los vehículos se mueven tan bien como en la recreativa, y no se nota ningún tipo de salto ni falta de representación de polígonos.

Sonido

Aunque sorprendente, la calidad de las muestras de sonido digitalizado podía ser mejor. El resto es perfecto: melodías y efectos de sonido.

Jugabilidad

El realismo es total, lo que hará que vuelvas a jugar una y otra vez para bajar los records. Además, su control es sencillísimo.

OPINION

Cuando conocimos la intención de Sega de desarrollar un sistema casero de 32 bits y que su punto de mira estaba en lograr trasladar las recreativas a los televisores, aplaudimos tal decisión, pero una pregunta rondaba nuestras cabezas: ¿serán capaces de hacerlo?. Tras varios meses de espera, la respuesta a esta pregunta es afirmativa. Sega ha trabajado duro y «Virtua Racing Deluxe» es el resultado; sin ninguna duda, podemos afirmar que esta MD 32X tiene un futuro muy largo por delante, y si Sega nos obsequia con cartuchos de la calidad de este «Virtua Racing» nos tendrá siempre de su lado. En resumen, una compra muy, muy recomendable.

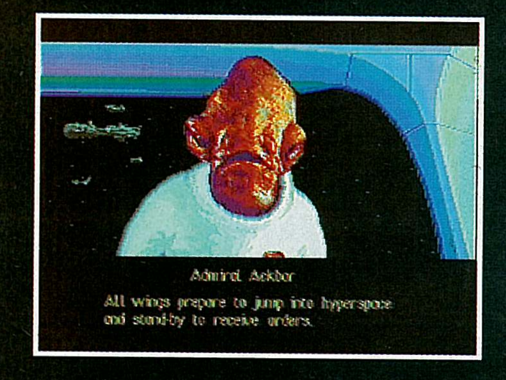
TOTAL 91

Dos palabras: La Recreativa. Creemos que ello es suficiente para calificar este cartucho.

STAR WARS

32 bits de jugabilidad

La trilogía "Star Wars" responde al deseo del productor George Lucas de crear una aventura épica ambientada en un futuro no muy lejano. Así, gracias a su buen hacer y su especial sentido de lo que es el mundo del cine, tuvimos la oportunidad de disfrutar con las tres películas de la serie: "La Guerra de las Galaxias", "El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Jedi". Pudimos gozar de lo lindo con un impresionante despliegue de efectos especiales a cargo de la Industrial Light Magic, una banda sonora interpretada por la orquesta Skywalker, y unos efectos sonoros que, junto a los dos aspectos anteriormente citados catapultaron la trilogia a los primeros puestos de las listas cinematográficas. De esto hace ya muchos, muchos años (estamos hablando del año 1977, cuando algunos de vosotros ni siquiera habíais nacido), pero su repercusión sobre el género de la ciencia ficción ha sido increíble. Aprovechando el tirón, a lo largo de estos años posteriores a su lanzamiento hemos podido asistir a la llegada de infinidad de productos basados en la trilogía, incluyendo la edición de las tres películas en vídeo, tales como maquetas de plástico, figuritas de combate, libros, comics, y como no, videojuegos.
Sega también ha formado parte de este conjunto y una muestra de ello es la recreativa "Star Wars". Presente desde hace muy poco tiempo en los salones de recreativas, os propone un viaje por la zona de combate estelar a los mandos de un X-Wing (en versión individual) o de un Y-Wing (combinación dual: piloto-artillero). En ella vuestra misión consiste en eliminar la cifra de Tie Fighters que vuestro almirante os indique. Vuestro principal rival es el tiempo, además de veros en la necesidad de acabar con la cifra obligada de cazas imperiales. Con esta premisa se configura un impresionante videojuego que incluye toda la lista de cazas, tanto rebeldes como imperiales, la ban-



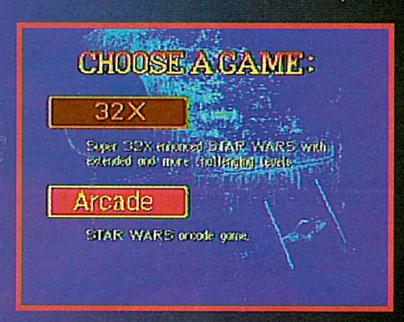


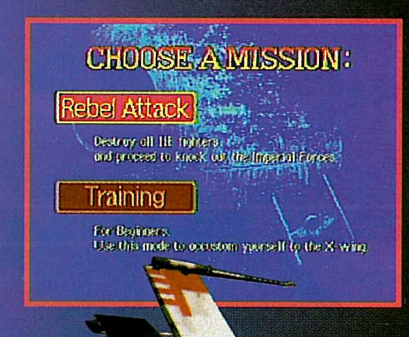


Sega • Arcade • Megas: 32 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 3 • Fases: 6

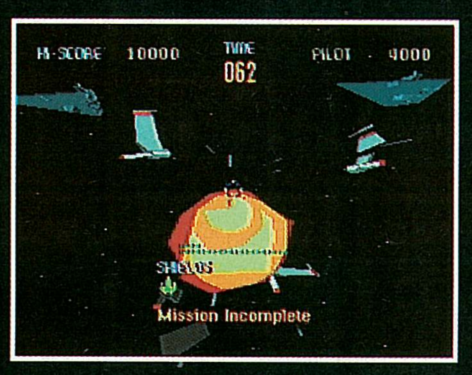
Novedad absoluta

Aprovechando la capacidad del soporte, Sega ha incluido un nuevo modo de juego sobre el ya disponible en la recreativa. Así, en el menú principal encontraréis ambas opciones: **32X** para el modo ampliado y **Arcade** para el estándar. Para haceros al modo de control del X-Wing, podréis participar en unas misiones de entrenamiento.



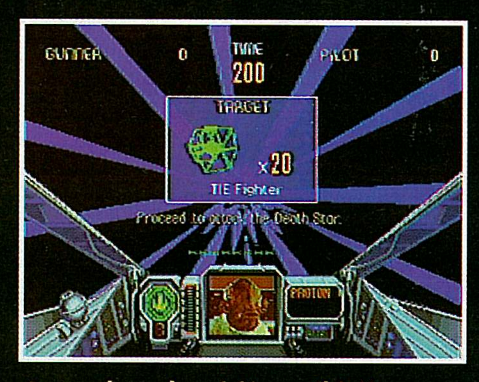






Una vez que el escudo de vuestro X-Wing haya desaparecido, un toque y seréis arenilla estelar.

Como pilotos rebeldes debéis, a los mandos de vuestro X-Wing, defender la flota de los ataques y destruir la Estrella de la Muerte, bastión de la fuerza Imperial.

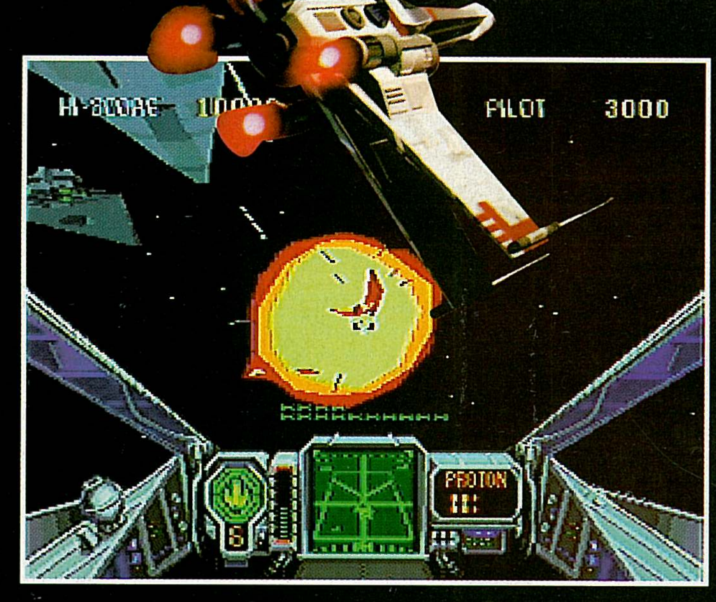


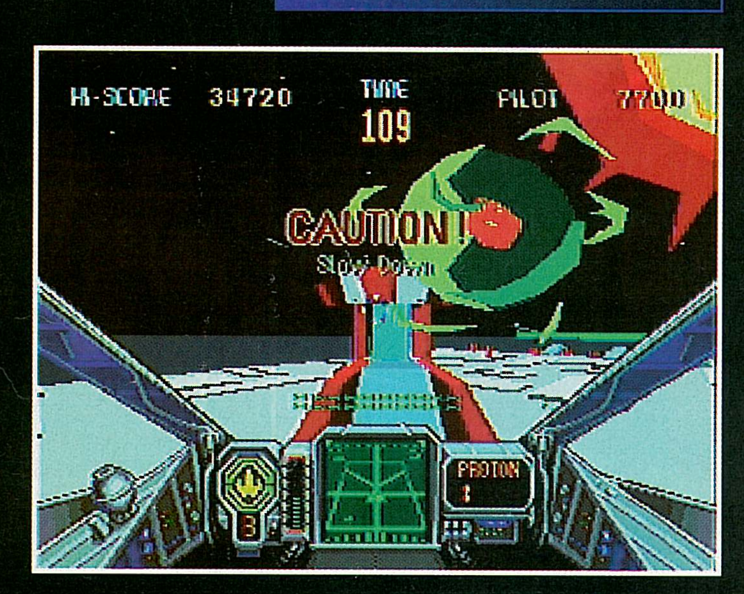
Antes de cada misión recibiréis comunicación del almirante Ackbar. Él os informará del objetivo a seguir.

Diversión doble

Como todo buen juego de la serie Virtua, aquí también podéis participar dos jugadores simultáneamente. Sólo que tendréis que sumar vuestras habilidades, uno como piloto y el otro como artillero, para acabar con los escurridizos cazas Tie imperiales.







Dos flotas enfrentadas



El X-Wing, vuestro inseparable compañero de armas. Dispone de cañones láseres y lanzadores de torpedos láser. Suficientes para atacar en condiciones



El Tie Bomber no es precisamente un ejempo de velocidad, ¡pero sí de potencia de fuego!. Armado hasta los dientes, es el más peligroso de todos los Tie.



Cuando llegue el momento de participar como piloto y artillero, tendréis que poneros a los mandos de un Y-Wing. Posee unos potentes escudos para defensa.

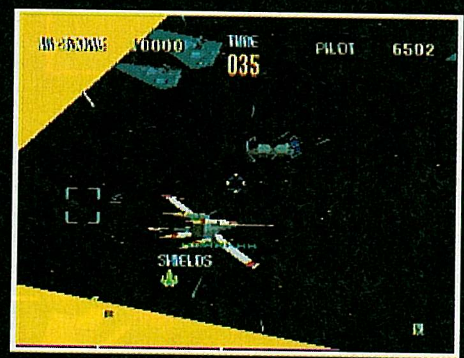


Este es un Tie Fighter, el caza de atque más famoso de la armada imperial,. Ellos serán tu objetivo básico. Los verás en manada a lo largo de las misiones.



Darth Vader también posee su caza particular, y así te será señalizado en pantalla. Acabar con él tiene su premio, pero es una sorpresa.

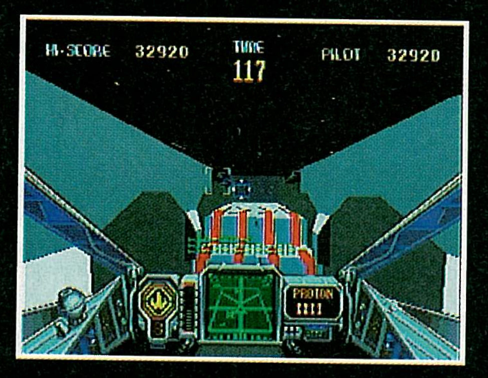


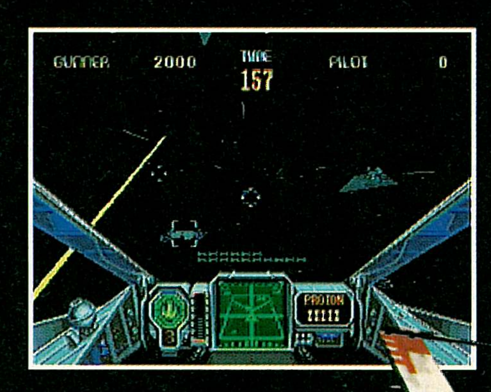


A vuestra disposición tendréis dos vistas: una desde fuera de la nave, y otra desde el interior de ella.











da sonora original de la serie, y todos los correpondientes efectos de sonido, así como la capacida para variar el punto de vista.

Con la llegada de su nueva hardware de 32 bits, de nombre MD 32X, Sega ha decidido que qué mejor estreno que realizar una perfecta conversión recreativa-consola. Y ha ocurrido de tal forma que no nos queda más remedio que descubrirnos ante un trabajo tan bien realizado como este.

Manteniendo el mismo argumento y sistema de juego, la versión casera sorprende por su fidelidad al original, la cifra de 50.000 polígonos por segundo (límite actual por hardware de MD 32X) se nos antojaba corta para los 300.000 de la recreativa. Pero hemos de afirmar que ello no ha influido absolutamente para nada. "Star Wars DSP" es la recreativa, en toda su extensión, tanto desde el punto de vista gráfico, pasando por el músico y sonoro, hasta llegar al apartado de la jugabilidad. Todo en ella es sobresaliente. Esperamos que Sega sepa hacer lo mismo con todas las recreativas que ha creado y podamos asistir a un sistema de juegos realmente potente y divertido.



Una vez hayáis sido borrados del cielo, podréis continuar vuestra misión, al tiempo que véis cuánto os queda.



La pantalla central es el sistema de radar. A la derecha tenéis el indicador de escudos.

Para desarrollar este cartucho Sega ha contado con la ayuda de LucasArts, la division de software del mago George Lucas. Su firma en el producto avala la calidad general de un cartucho tan especial y entretenido como es este impresionante «Star Wars».





Gráficos (1–10)

Simplones, pero realistas y con unos polígonos muy rápidos. Las fases en la Estrella de la Muerte son fantásticas.

Movimiento (1–10)

Suave, sin tirones ni saltos en la animación. Es decir casi perfecto. Lo mismo podemos decir de los enemigos.

Sonido (1–10)

Lo mejor del cartucho. La banda sonora original de la película está recogida en todo su esplendor. Increíble como suena.

Jugabilidad (1–10)

Desde el primer momento os veréis envueltos en el juego. Además, vuestro deseo de acabar con la flota imperial podrá más que otra cosa.

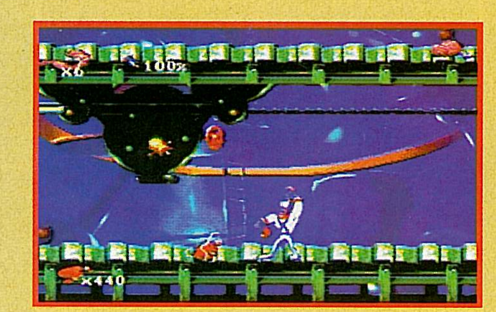
OPINION

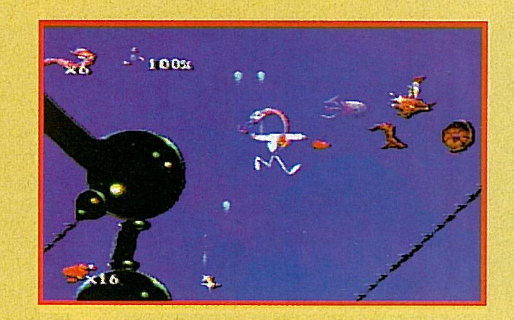
La versión original (es decir, la recreativa) no es muy conocida puesto que su presencia en los salones no ha sido tan anunciada como el «Virtua Racing», pero es tan buen juego como aquel. Además es una de las pocas recreativas que permite que dos jugadores cooperen por sobrevivir. Y esta ha sido una de las características conservada en su paso a consola. Pero no solo disfrutaréis en él, sino que además llegaréis a sorprenderos por el realismo que saldrá de la pantalla de vuestro televisor: disparos por doquier, R2D2 que chilla, el rugido de los motores, el vacío del espacio estelar. Todo en el más puro estilo cinematográfico

TOTAL 89

Oportunidad única para protagonizar la Guerra de las Galaxias como piloto. Será otro gran éxito de Sega.



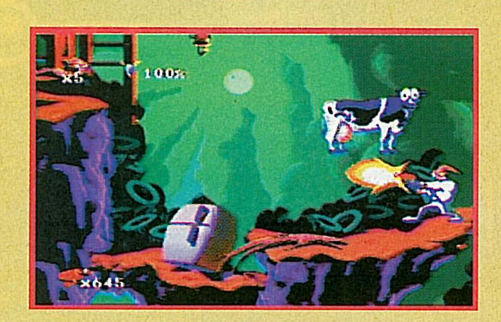




Un gusano muy "espacial"



New Junk City







Este primer nivel se desarrolla en un especie de vertedero industrial lleno de plataformas y neumáticos viejos. Atento a las atajos, busca los ganchos y haz que Jim se cuelgue de ellos. El mejor sistema para acabar con el jefe lata es poseer un buen rayo láser. El otro es una cuestión de puntería con la caja.

Hell or Heck?

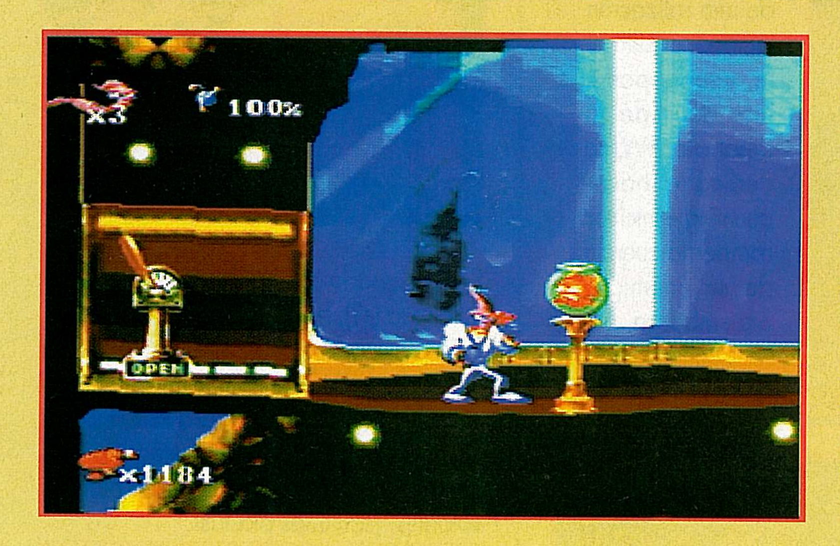
Con desarrollo en el mismísimo infierno presenta una de los mejores melodías del juego. Será necesario que extremes tu habilidad y te ofrecerá dos jefes finales.





Virgin • Tipo: Arcade • Megas: 24 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 1 • Fases: 8

Down the Tubes



Este nivel es, técnicamente hablando, uno de los más sorprendentes. Es fascinante como oscila la pantalla para reproducir el efecto visual del agua. En cuanto al juego, será necesario activar algún que otro interruptor, así como subir encima de una rata gigante. Por último, habrá que pilotar un submarino.



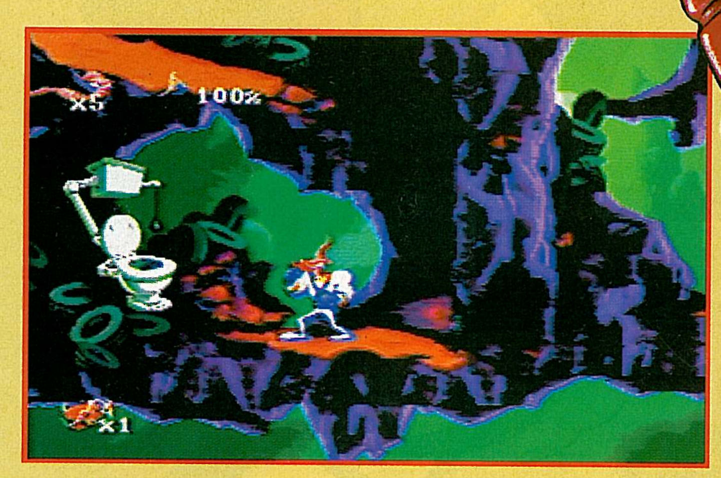


Con esa rara pinta de experimento recien salido de la mente del Dr. Frankenstein (que en este caso se llama David Perry, y que ya dio muestras de su especial creatividad con los «Global Gladiators»), Eartworm Jim es una lombriz muy curiosa. Su protagonismo en este cartucho de Shiny Entertainment es total, aunque nos tememos que queda algo eclipsado por una vaca que aparece esporádicamente en la pantalla (atento porque su importancia en la aventura es decisiva,¡ya veréis, ya!) mugiendo como una loca.

Bueno, básicamente lo que tenéis que hacer es recorrer los ocho niveles de extenso mapeado. Contaréis con la inestimable ayuda del versátil cuerpo de EWJ, que tan pronto puede utilizarse para agarrarse a las paredes, como para servir de improvisada hélice en plan heliccóptero. Pero también cuenta con una potente pistola láser que puede recargar y que le ayudará a acabar con los enemigos más indeseables, que los hay.

A lo largo de los diferentes niveles tendrá que curzar laberintos, sumergirse en el agua, pasear por el infierno y sufrir los embates de algún que otro jefe de final de fase.

En fin, lo cierto es que uno de los juegos más originales que hemos visto últimamente. Así que prepara tu pad, ponte el sombrero Indy y prepara tu látigo, EWJ ya ha llegado.



Los teletransportadores se presentan de la forma más curiosa, sino observa esta pieza blanca de "porcelana".

Snort a problem?



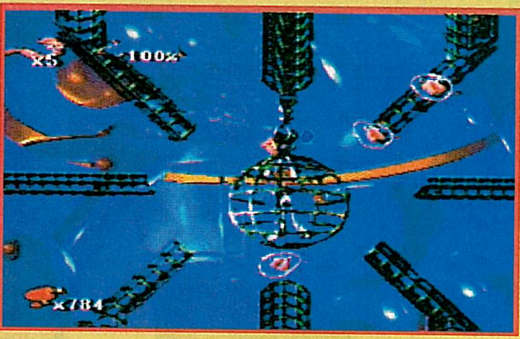
El cuarto nivel es de una ralización técnica sencilla, y lo mismo podemos decir de su desarrollo. EWJ se dedica a hacer puenting e intentar romper la cuerda de su enemigo. Sin embargo, parece que en el fondo hay compañía.





Professor's Lab

En todos los juegos hay un doctor loco, y en este no podía faltar. Pero es que este tío es terrible, no sólo tiene cerebros que ladran y muerden, sino que hay lombrices, corazones y ojos. Y no son precisamente buenos amigos. Por último, tendrás que vertelas con su creación más rara: una gallina-barril-zancuda-volante-......







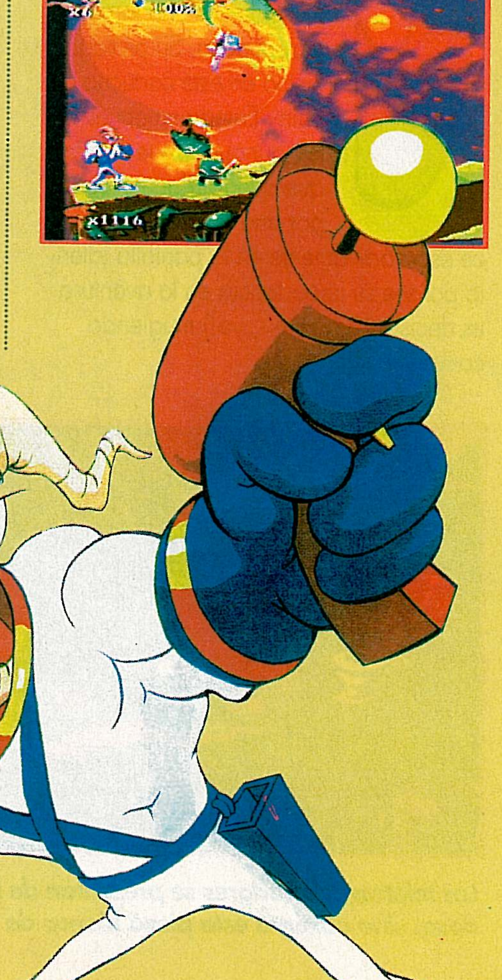


Peter Puppy



Será necesario acompañar a Peter, la mascota rosa (¿?), hasta el final del sexto nivel. Para ello tendrás que fustigarle de vez en cuando puesto que si cae por algún hueco se transformará y te enviará hacia atrás. Cuidado con las lluvias de meteoritos y las plantas carnívoras, así como los platillos volantes, ¡son unos plastas!.





Intestines

Un nivel algo desagradable. Entre los intestinos hay de todos, peces, bolitas rojas, bolitas amarillas, etc. Sin embargo, hay que reconocer que tiene una perspectiva tridimensional muy conseguida.

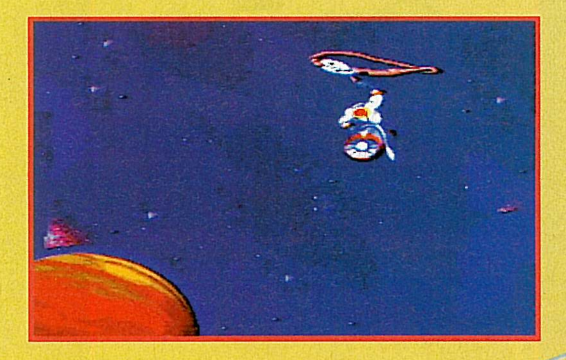






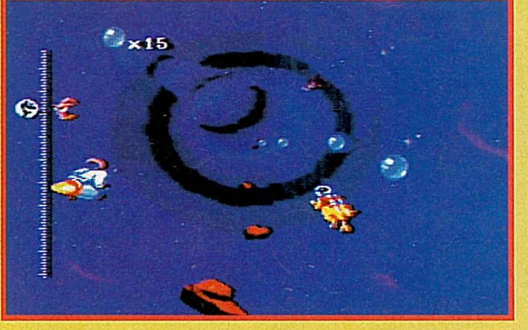


Andy Asteroids



Entre nivel y nivel tendrás una oportunidad para conseguir continuaciones en una carrera entre asteroides, basta con que recojas 50 burbujas pequeñas azules. Tendás que llegar antes que el pájaro amarillo.



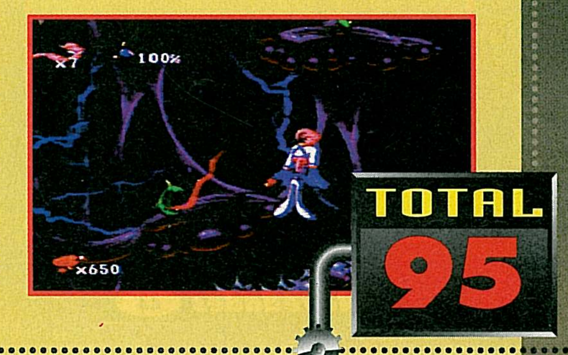


Buttville





Sin duda alguna, el nivel más difícil, pero también es verdad que es el último. Detrás de sus paredes hay todo tipo de monstruos, hasta uno que si te pilla te parte literalmente en dos. Además, tendrás que utilizar la cabeza de EWJ como si fuera un helicóptero y dirigirle. La recompensa, al final.





Gráficos (1–10)

Impecable. Una exquisitez soberbia para los fondos y un colorido de lo más vivo y rico. Verdaderamente sorprendente.

Movimiento (1–10)

Nada que objetar ante semejante trabajo en el aspecto de las animaciones. Además, el control de los movimientos de EWJ es perfecto.

Sonido (1–10)

Excelente calidad y variedad melódica. Buena gama de efectos sonoros, pero es una lástima que se corten por problemas de reproducción.

Jugabilidad (1–10)

Posee el grado justo de dificultad, pero una vez terminado será complicado que vuelvas a él, pero hay muchas áreas secretas por descubrir.

OPINION

EWJ es el primer título de Shiny Entertainment, una nueva compañía americana fundada por David Perry, creador de juegos como «Aladdin», «Global Gladiators» y «Cool Spot». Para su estreno han creado un formidable cartucho que lleva hasta el límite a la Mega Drive. Efectos de sonido, música, gráficos, apartados en los que brilla de una forma escandalosa, que luego se unen para formar un todo espléndido. Además, es jugable hasta la médula, te enganchará desde la primera partida por la variedad de las acciones a realizar y su extenso mapeado. En definitiva, un cartucho que nadie con una Mega Drive debería perderse.

TOTAL 95

Rebosa imaginación y es adictivo hasta el límite. David Perry se ha superado a sí mismo. Esto sí que es calidad en 16 bits.

El primer juego de rol traducido

SOLEIL

RECOMENDADO Club Sega & Rol RECOMENDADO

Soleil es un juego original e innovador. No solo porque sea el primer cartucho de rol/aventura de calidad que aparece en nuestro país (dejando de lado el fabuloso «Shining Force II»), sino porque en su planteamiento ha huído de convencionalismos y tópicos para centrarse en lo importante: divertirnos. En las siguientes líneas vamos a tratar de explicaros el porqué.

Para comenzar, nada mejor que centrarnos un poco en el argumento, algo bastante importante en estos juegos. Pues bien, si habitualmente los argumentos de los juegos de rol/aventura suelen ser auténticas obras maestras de la literatura fantástica por la desbordante imaginación utilizada, en este caso no va a ser menos. El protagonista de la historía es un muchacho normal y corriente que siempre ha soñado con ser un gran guerrero. Durante mucho tiempo ha deseado vagar por el mundo deshaciendo entuertos y ayudando a los desamparados, solo que su corta edad siempre se lo impedía. Afortunadamente, el día de su cumpleaños recibe un maravilloso regalo: una reluciente espada y un escudo. Es en este punto donde el juego se inicia. Con este reducido equipo, nuestro héroe comienza una aventura que cambiará su vida para siempre. Sobre todo el día que se encuentra con una adivinadora que conjura un he-



La mascota más veloz de Sega no ha querido perderse esta aventura.









Sega • Tipo: Rol/Aventura • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 0 • Cont.: Graba • Fases: 1 Mundo



Soleil contiene todos los elementos propios del género del Rol/aventura. Uno de los más destacables es sin duda la amplitud del mapeado y la posibilidad de visitar cualquier lugar tantas veces como se desee. Como podéis ver en la imagen que ilustra este cuadro, terreno para explorar no os va a faltar. Llegar a descubrir todos sus secretos va a ser complicado y requerirá muchas horas. Afortunadamente el cartucho que llegue a vuestras manos no tendrá los textos en japonés, lo que siempre es de agradecer.





Aunque por su desarrollo no es un juego de rol, «Soleil» posee una serie de características propias de este género: recogida de ítems y un vasto mundo por explorar.

















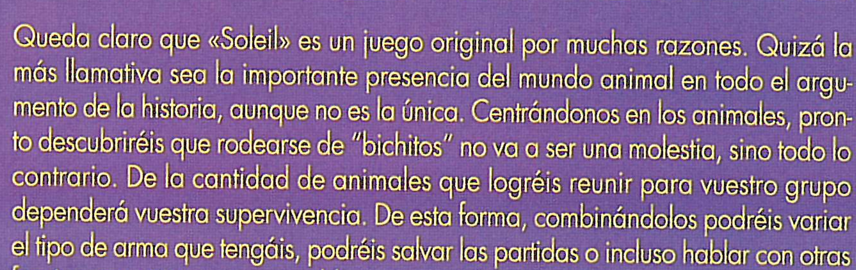
La espera ha sido larga, pero el pimer juego de rol traducido ya está aquí, y la verdad es que no nos ha defraudado, es una obra maestra.



MIL RAZOONES PARA JUGAR









Queda claro que «Soleil» es un juego original por muchas razones. Quizá la más llamativa sea la importante presencia del mundo animal en todo el argumento de la historia, aunque no es la única. Centrándonos en los animales, pronto descubriréis que rodearse de "bichitos" no va a ser una molestia, sino todo lo contrario. De la cantidad de animales que logréis reunir para vuestro grupo dependerá vuestra supervivencia. De esta forma, combinándolos podréis variar el tipo de arma que tengáis, podréis salvar las partidas o incluso hablar con otras fascinantes criaturas que pueblan este mundo.



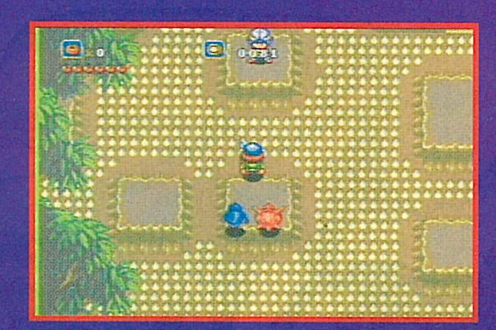




Todos sabemos que el perro es el mejor amigo del hombre ¿verdad?. Pues en «Soleil» este viejo refrán es más cierto que nunca. Vuestra mascota doméstica se va a convertir en vuestro primer y mejor aliado. La visita a su caseta es obligatoria.









chizo gracias al cual, nuestro amigo adquiere la capacidad de hablar con los animales, a costa eso sí de dejar de comprender a los humanos (lo que no es mucha desgracia en algunas ocasiones ¿verdad?). A partir de ahora, todos sus esfuerzos iran destinados a descubrir el origen de tan extraño suceso. Hasta aquí no podemos decir que la cosa vaya mal, claro que tampoco es muy original el planteamiento. Lo novedoso es que se va a romper esa eterna fórmula de humanos=buenos/monstruos=malos. El mundo de Soleil está gobernado por monstruos, pero ellos no son los causantes de las desgracias. Siguiendo con las novedades, en este cartucho no encontraréis puntos de experiencia, ni puntos normales, ni ítems clásicos. Todas "las mejoras" que recibe el personaje (espadas más potentes, con más alcance, etc) son el resultado de combinar a los animales recogidos por el camino. Cada combinación de dos animales produce un efecto diferente, pudiéndose realizar varios tipos distintos de ataques. Original ¿eh?. Así, a lo largo de la aventura nos cruzaremos con muchos animales; algunos nos darán importantes informaciones mientras que otros nos servirán de transporte. Cualquier ayuda será bien recibida, porque el viaje nos va a llevar desde la Torre de Babel al santuario del Dios o al pasado.

No podemos olvidarnos de contaros que lógicamente los acertijos, enigmas y trampas os rondarán por todas partes. Vamos, que ya podéis poner a punto las neuronas para resolver los enigmas y luchar contra un montón de enemigos.

Resumiendo, podríamos decir que este cartucho es un claro exponente de lo que los aficionados al género estaban esperando: calidad y diversión a partes iguales y en cantidad.



Este paseo por la playa no será muy placentero si no vais con cuidado.



Ni siquiera en lo alto de una montaña tendréis paz.







Gráficos (1–10)

De realización aparentemente simple, estos gráficos incluyen múltiples detalles de calidad y buen sentido del humor.

Movimiento (1–10)

Nuestro héroe de turno se desplaza con una suavidad impresionante. Atentos a los varios planos de scroll de la pantalla.

Sonido (1–10)

Todas las melodías compuestas por el famoso compositor japonés Genich Shinoda son una maravilla. Para oídos selectos.

Jugabilidad (1–10)

Una dura competencia para el Zelda de Nintendo. Desde la primera partida te verás envuelto en un mundo de fantasía y diversión.

OPINION

Ahora con más motivo que nunca, los usuarios de Mega Drive están de enhorabuena. Parece ser que la sequía lúdico-aventurera se acaba, o eso nos hacen sospechar los próximos lanzamientos de Sega. Para abrir boca nada mejor que este cartucho. "Soleil" viene cargado de diversión hasta arriba, plagado de detalles de gran calidad gráfica, repleto de mágicas melodías y rebosante de jugabilidad para que no os falte de nada. Aparecer con tanto retraso podía haber sido una desventaja, pero después de ver el resultado final os aseguramos que la espera ha merecido la pena. Ojalá los demás sean aún mejores, aunque será difícil.

¡Bravo por Sega!, ha conseguido reunir en un cartucho lo mejor de dos mundos: rol y aventura. ¡Y además, saldrá traducido!

Micro Machines 2

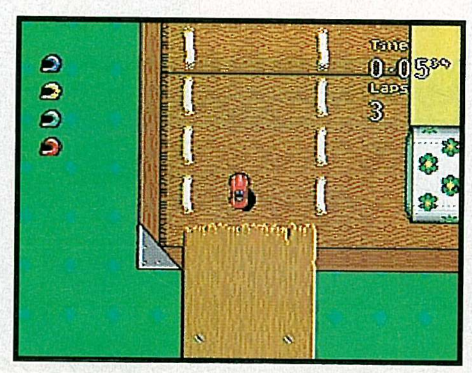
THE ORIGINAL SCALE MINIATURES

Y... ¿quién quiere uno grande?

Son rápidos, van siempre en grupos y los puedes ver (si tienes suerte) corriendo por tu bañera, derrapando en la mesa de tu cocina o esquivando las flores de tu jardín. ¿Qué son?. No, no hablamos de esos molestos insectos de oscuro color, son los Micro Machines que vuelven a tu Mega Drive con sus motores de 250 "ponys" de potencia a pleno rendimiento. La verdad es que con su anterior visita a la 16 bits ya nos dejaron bastante sorprendidos, pero es que ahora arrasarán.

Si no os lo creéis, prestad atención a lo que se os viene encima y ya veréis.

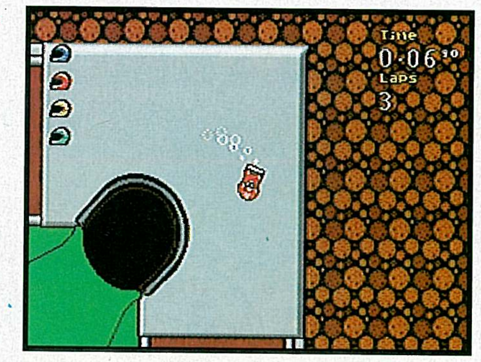
Para empezar, os diremos que los 7 vehículos iniciales se han convertido en 16 gracias a la incorporación de motos de tres ruedas, camiones con volquete, hovercraft y nuevos prototipos de coches de carreras. Del mismo modo, los personajes también han visto aumentado su número en la misma proporción (Spider, Jethro y compañía se han rodeado de un montón de nuevos amigos para deleite de los más exigentes). Otro capítulo que se ha visto ampliamente mejorado es el de las opciones. Manteniendo el modo "Challenge" y el "Head to Head" del original, MM2 incorpora la "Super League" y el "Time Trial". La primera modalidad nos coloca en una "liga" dividida en cuatro grupos. Empezamos en el último y sumando puntos con cada carrera hemos de tratar de ascender al grupo siguiente. Por el contrario la segunda modalidad nos exigirá un perfecto control del vehículo, ya que lucharemos contra nosotros mismos y contra el reloj para rebajar el record de cada pista.



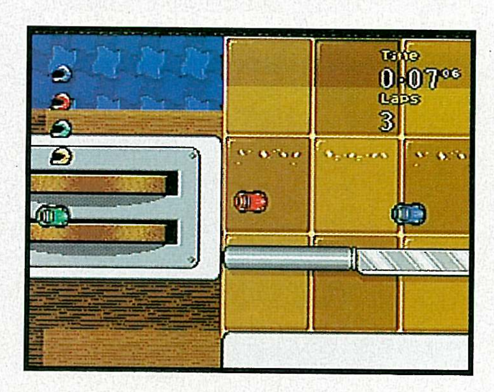
Los coloristas fondos de la primera parte también están presentes aquí.

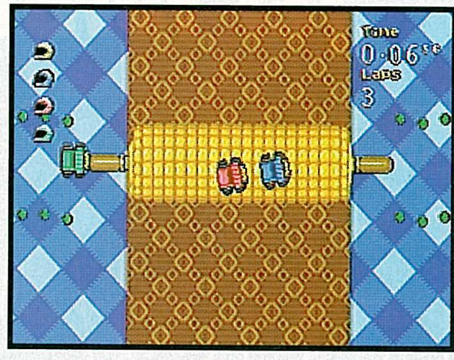
Hemos de reconocer que esta última opción es tremendamente atractiva y con toda seguridad os "enganchará" en cuanto la probéis.

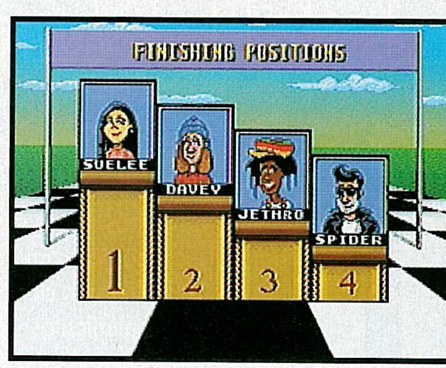
Como habéis podido comprobar, el tiempo transcurrido desde su última apari-



Este MM2 posee 54 pistas diferentes sobre 16 escenarios distintos, todo un reto para los más hábiles.





ción ha servido para que ahora sean mucho más rápidos, haya muchos más modelos para elegir, podamos correr en más circuitos y podamos probar nuevas modalidades de competición. No está nada mal ¿eh?. Claro que la mayor novedad que incluyen estos «Micro Machines 2» es el J-Cart, sistema que permite conectar 4 pads sin necesidad de más periféricos. Gracias a esto, el número máximo de jugadores simultáneos ha sido elevado a 8 (2 por cada pad), y también se puede realizar un torneo eliminatorio en el que participan 16 jugadores. ¿Os podéis hacer una idea de lo que puede ser una carrera frente a 15 amigos...?.

Plan Renove 2

Parece que Codemasters también se ha unido al plan para la renovación del parque de vehículos, y ahora nos presenta una amplia gama de ellos.





Gráficos (escala 1–10)

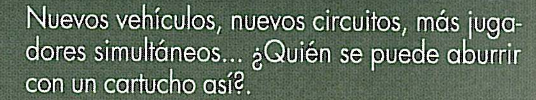
Los circuitos son todo un derroche de imaginación y buen hacer, mientras que los bólidos son pequeñas joyas.

Movimiento (escala 1–10)

Tan veloz que sentirás no haber equipado a tu coche con ABS. La rapidez tiene un nuevo nombre: Micro Machines 2.

Sonido (escala 1–10)

Bastante mejor que en la primera entrega pero sin llegar a ser maravilloso. Los efectos rayan a mayor altura.



Jugabilidad (escala 1–10)

Nuevos vehículos, nuevos circuitos, más jugadores simultáneos... ¿Quién se puede aburrir con un cartucho así?.

OPINION

El fenómeno "Micro Machines" es contagioso. Quien haya jugado alguna vez, seguro que sabe lo que digo. Algo tan simple como una carrera de coches diminutos puede llegar a convertirse en una auténtica gozada cuando se hace bien y con sentido del humor. Los chicos de Codemasters ya nos lo demostraron con la anterior entrega, pero en ésta han decidido superar lo que parecía insuperable. Se ha ampliado el número de vehículos, hay muchos más personajes para escoger, los circuitos son nuevos, los bólidos son aun más rápidos y para colmo, el J-Cart eleva el número de jugadores hasta 8 simultáneos. Todo un monumento a la diversión.

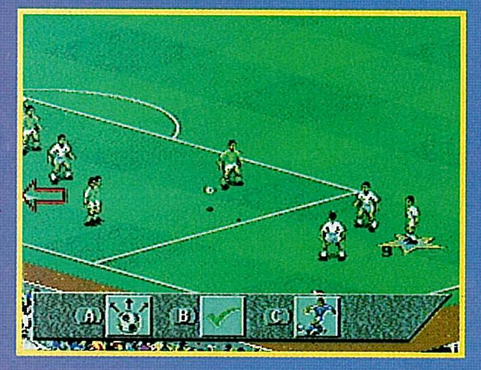
TOTAL 91

Excelente continuación de uno de los cartuchos más divertidos realizados nunca para Mega Drive.

¡El fútbol es así!



El balón comienza a rodar por el cuidado campo de la Mega Drive.



Las faltas al borde del área ahora tienen un nuevo sentido gracias a la posibilidad de hacer jugadas ensayadas.



Cualquier remate, por acrobático que parezca, es habitual en los partidos. Sólo se necesita un poco de práctica.

Una nueva temporada futbolística se ha iniciado. Desde hace unos meses el balón rueda por los campos de medio mundo desatando los sentimientos más encontrados.

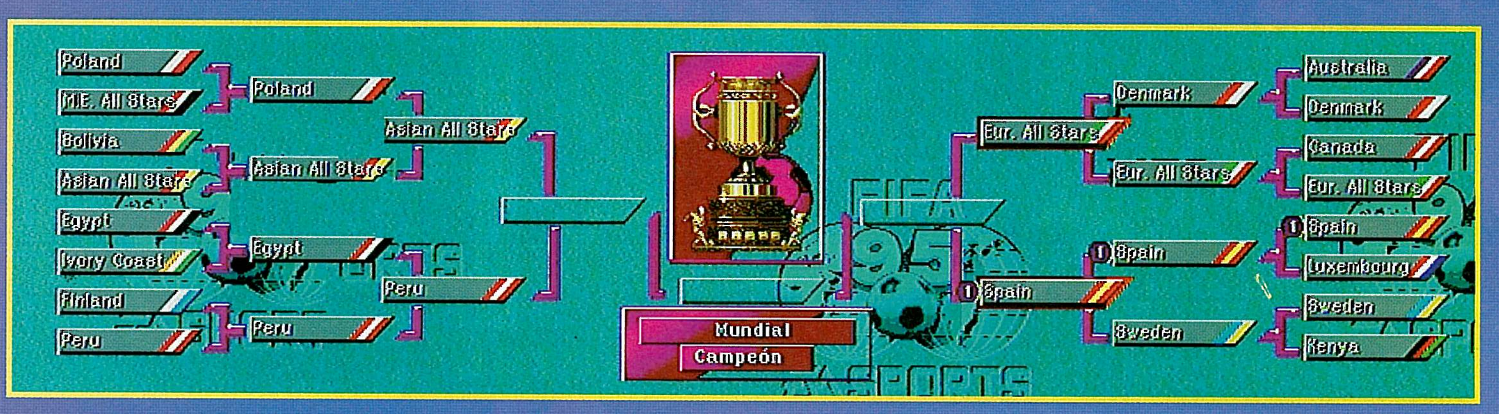
Del mismo modo, Electronic Arts ha decidido aprovechar esta época para sacar la versión 95 de su simulador de fútbol. Conservando todas las virtudes de su predecesor, que no son pocas, esta actualización viene cargada de novedades. Retoques gráficos, animaciones más cuidadas y nuevas opciones son sus apuestas para ser un digno sucesor del «FIFA» original.

A primera vista, lo más llamativo de «FIFA 95», es la posibilidad de disputar partidos de cualquiera de las 8 ligas más importantes del mundo. ¿A quién no le apetece revivir en su casa la emoción de un Barcelona-Real Madrid?.

Por otro lado, las selecciones nacionales también tienen su sitio en este cartucho, con lo que las posibilidades a la hora de organizar torneos de todo tipo son muy elevadas. Pero no todas las mejoras se limitan a aumentar el número de equipos disponibles. Gráficamente se observa un mayor detalle en las animaciones de los jugadores, con nuevos movimientos de gran espectacularidad y perfecta realización. Ahora incluye también posibilidad para realizar jugadas ensayadas. Así, podemos decir que «FIFA 95» roza la perfección.

Ha visto asediada su posición de lider, pero ello ha sido suficiente para que EA se haya sentido desafiada y nos presente una nueva versión revisada y ampliada.

Además, podréis ver repetida vuestra jugada no sólo a cámara lenta, sino también desde el angulo inverso... Vamos, igualito que en la televisión pero sin tragarse los anuncios.



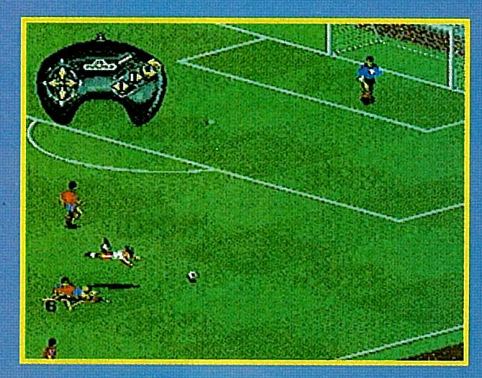


MICKEY MANIA
SONY
IMAGESOFT
Disney
SOFTWARE
COLUMBIA TRISTAR
HOME VIDEO & CIA. S.R.C.
TODOSEGA

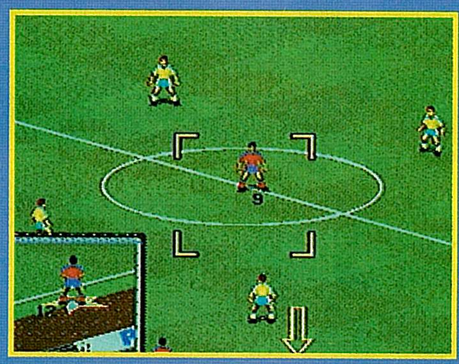
RISE OF THE ROBOTS



Electronic Arts • Deportivo • Megas: 16 • Jugadores: 1 - 4 • Niv. difi.: 2 • Cont.: Graba • Ligas: 9



¿Fue falta?. La respuesta se encuentra en la repetición de la jugada.



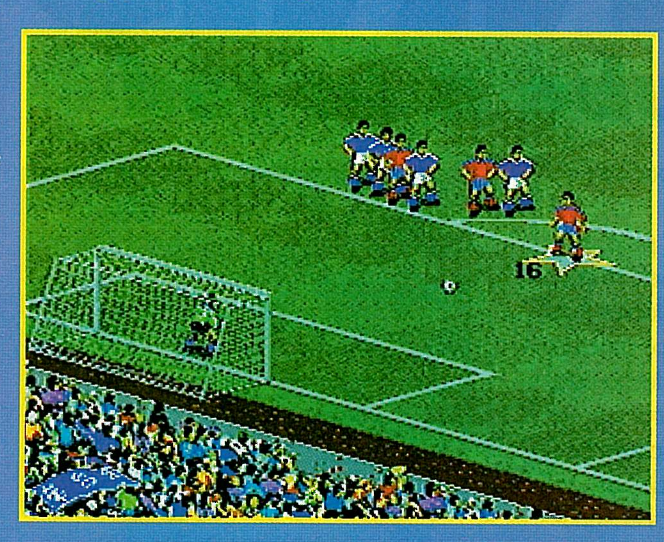
Incluso los saques de banda transmiten toda la emoción del fútbol.



Las opciones siguen siendo uno de los puntos fuertes de este cartucho. Las hay para todos los gustos.



La sensación de realismo lograda es muy alta. La gran calidad gráfica ha contribuido a que así sea.













	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráficos									●	

Rozando la perfección. Tanto el campo como los jugadores con sus múltiples animaciones están realizados de forma magistral.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Movimiento								●		

Mantiene la sensación de "patinar" de su predecesor, pero incluye muchas animaciones nuevas de los jugadores.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sonido								●		

Los gritos del público resuenan sobre todo lo demás, pero os aseguramos que escucharéis muchos más efectos y melodías de gran calidad.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jugabilidad									●	

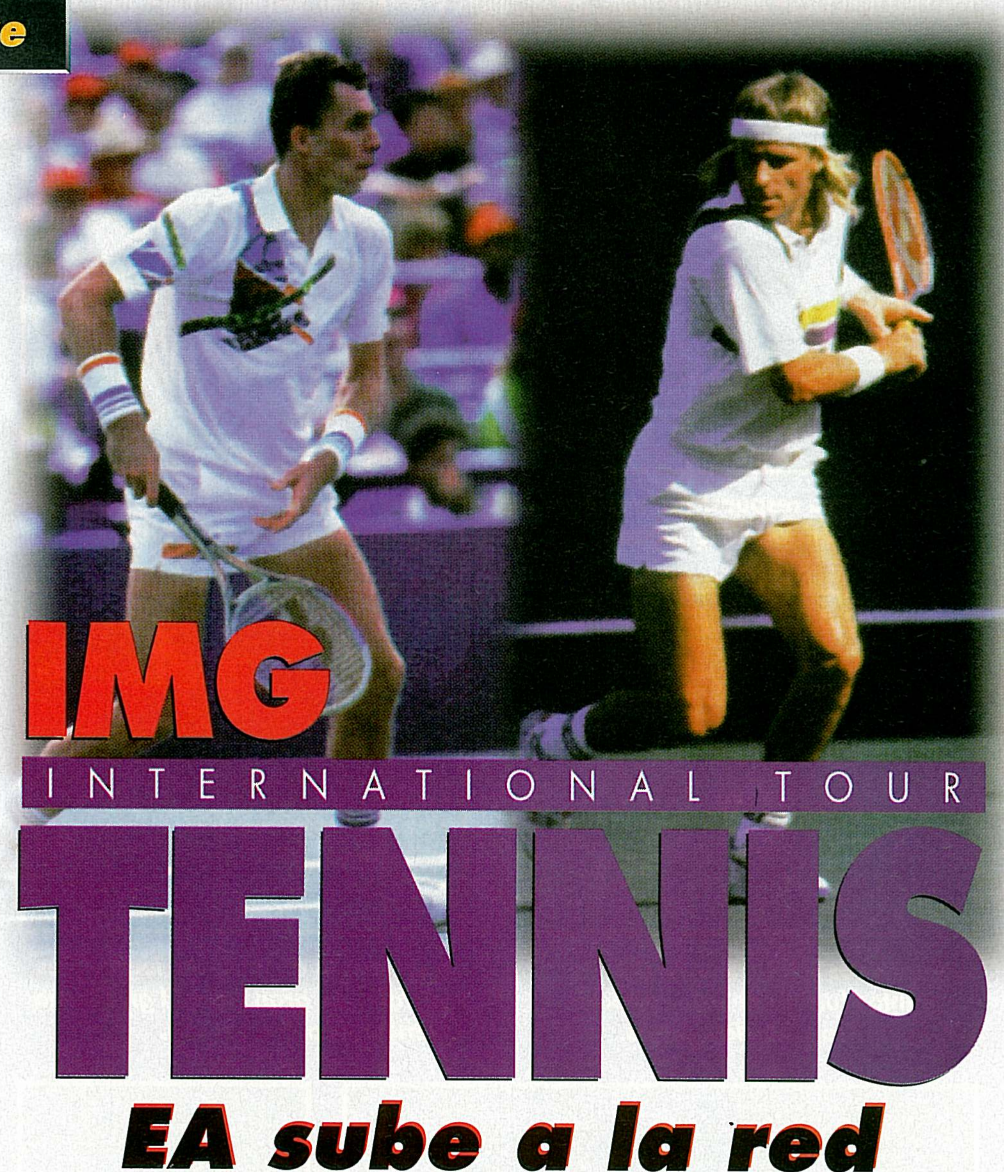
La inclusión de las mejores ligas del mundo ha añadido un aliciente más a este sensacional simulador deportivo.

OPINION

Electronic Arts se está consagrando como la compañía más prolífica en cuanto a lanzamientos deportivos se refiere. Las constantes actualizaciones de sus cartuchos mejoran día a día lo que para mucha gente ya era insuperable. Cada nueva versión supera a la anterior en calidad gráfica y en opciones, respetando sin embargo todo lo bueno que tenía su predecesora. FIFA Soccer 95 es el ejemplo más claro que se puede ver de esto. Siendo igual de jugable que la anterior versión, ésta es mucho más bonita gráficamente. Los jugadores realizan nuevos movimientos, se mueven más suavemente y se controlan mejor. Por si fuera poco, se han incluido

TOTAL 93

El fútbol se viste de gala para recibir a su mejor representante en el mundo de los videojuegos.



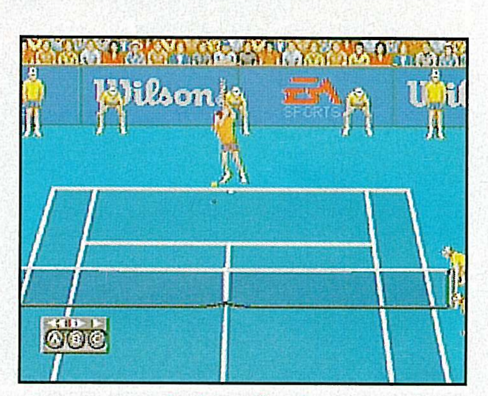
IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS

EA sube a la red

Gracias a los últimos éxitos de los tenistas españoles, el tenis está pasando de ser un deporte elitista y prácticamente desconocido en nuestro pais a ser un fenómeno social que levanta pasiones. Buena prueba de ello es el aumento progresivo que las ventas de cartuchos con el tenis como principal protagonista han tenido en los últimos tiempos. Cada vez hay más gente aficionada al tenis que busca para su consola toda la emoción del deporte de la raqueta. Pues bien, toda esta gente puede estar de enhorabuena, ya que con «IMG International Tour Tennis» sus deseos se verán cumplidos. Partidos de exhibición, Torneos de Gran Slam o Giras alrededor del mundo estarán a partir de ahora a su disposición. Eso sí, arropados por una calidad gráfica excepcional, que se aprecia principalmente en la realización de los protagonistas. Cada golpe de raqueta es una maravilla que no apreciaremos bien, hasta que veamos la jugada repetida a cámara lenta con la opción "instant Replay". Sólo así se puede ver la cantidad de planos de animación que contiene cada movimiento. Por tanto, no es de extrañar que la suavidad en los desplazamientos sea la nota predominante en todo el juego. En otro orden de cosas, el número de jugadores profesionales que podemos escoger es de 32, y entre otros, nos podemos encontrar con Ivan Lendl, Bjorn Borg, Mats Wilander o Sergi Bruguera. Vaya grupo ¿verdad?.

La superficie sobre la que jugaremos también podrá ser elegida (a no ser que juguemos un torneo determinado, en cuyo caso tendremos que jugar con la pista original), teniendo como opciones las pista de tierra, las de hierba, las de asfalto y las de interior.

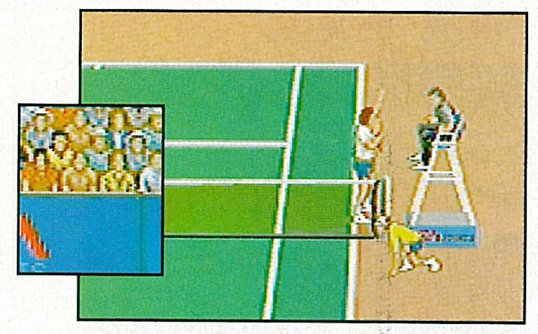
Una vez elegido jugador y pista, sólo nos queda decidir a cuántos sets se desarrollará el partido y si será a dobles (hasta cuatro jugadores simultáneos gracias al 4 Way Play) o individual. Hecho esto, ya podemos empezar a disfrutar con la emoción de un auténtico partido en la cumbre. Si por desgracia perdemos, quizá sea el momento de visitar al entrenador Vic Braden y pedirle ayuda. Unas cuantas lecciones con él y no habrá quien pueda con vosotros.



Como ya es habitual en los cartuchos de EA, podremos ver repetida la última jugada desde la "Instant Replay".

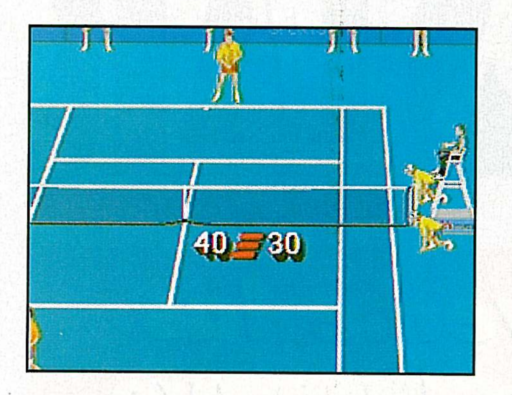


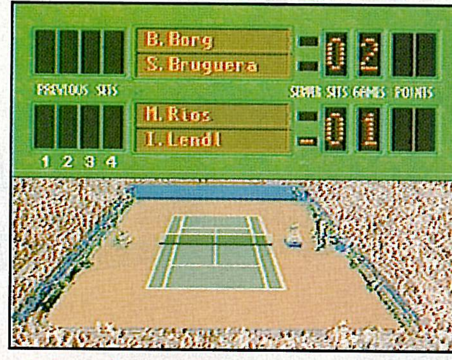
Electronic Arts • Deportivo • Megas: 16 • Jug.: 1 - 4 • Niv. dificultad: 0 • Cont.: Graba • 16 torneos



Discutir una decisión al árbitro es una posibilidad que podemos usar. Eso sí, conviene tener razón o perderemos la concentración.





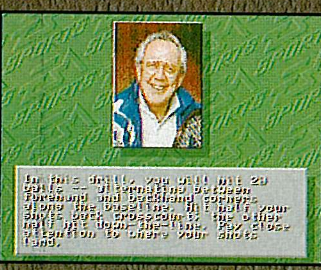


Viejas glorias del tenis se unen a los nuevos valores para participar en el torneo más exigente.

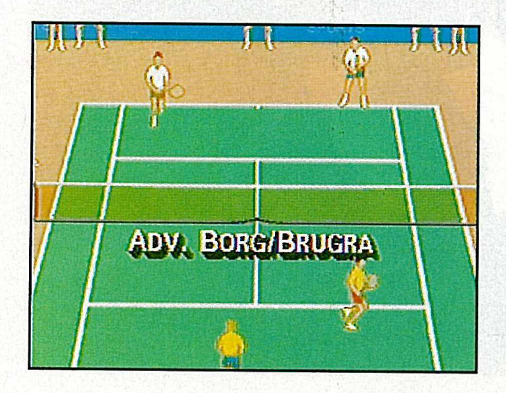
Hecho esto, ya podemos empezar a disfrutar

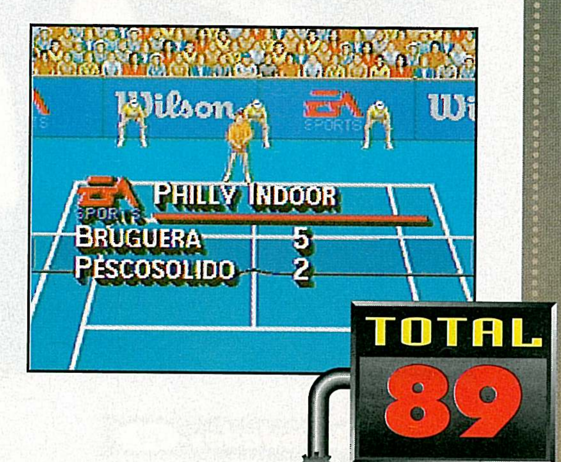
Dominar el revés, la volea o el saque, son cuestiones que sólo se consiguen a base de duro entrenamiento. Gracias a EA y con la ayuda del famoso entrenador Vic Braden, podremos ensayar cada uno de estos golpes. El propio Vic nos comentará al final del entrenamiento nuestros aciertos y nuestros fallos.













Gráficos (1–10)

La simplicidad de los decorados no influye para destacar lo bien realizados que están los jugadores.

Movimiento (1–10)

El desplazamiento de los jugadores es excelente. Cada movimiento posee una gran cantidad de planos de animación.

Sonido (1–10)

Las voces del juez de silla son bastante penosas, pero los sonidos de la pelota son inmejorables. Las melodías resultan algo pesadas.

Jugabilidad (1–10)

Control suave y sin problemas. Tras las primeras partidas, sembrado de un desconcierto total, no podrás dejar de jugar.

OPINION

«IMG International Tour Tennis» es el tercer as que EA guarda en la manga para este año. Tras «NBA Live 95» y «FIFA Soccer 95», el tenis se adueña de nuestras consolas para demostrar lo que se puede lograr a base de imaginación y buen hacer. Es posible que haya quien opine que "visto un juego de EA, vistos todos", pero esta afirmación no puede ser mejor garantía para un cartucho. ¿Quién puede dudar de la calidad del FIFA o del NBA 95?. Técnicamente hablando, la realización de este cartucho es impecable. Los tenistas se mueven de una forma súper realista y la pelota se mueve con una suvidad envidiable.

TOTAL 89

EA Sports consolida su posición en el mercado con un estupendo juego de tenis que engancha desde la primera partida.



El tanque de asalto es, a pesar de su lentitud, una excelente máquina de guerra fuertemente armada.





SOUL STAR





Multitud de enemigos intentarán evitar que finalicéis con éxito la misión.



Devuélveme las llaves de la nave



Las rotaciones de 360 grados serán constantes en las fases que se desarrollan dentro de las bases enemigas.



Core • Matamarcianos • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 1 • Fases: 20

Tecnología Punta



TANQUE DE ATAQUE
Auténtica potencia de choque para barrer las defensas enemigas. Lento pero fuertemente armado y con más blindaje.



CAZA ESTELAR
Veloz y sensible a la palanca de mandos. Puede llevar bombas para ataque al suelo y misiles para objetivos aéreos.



TURBO HELICÓPTERO
La agilidad es su principal virtud. Puede revolverse en un palmo de terreno y variar su altitud en décimas de segundo.

Los matamarcianos forman parte de nuestras consoleras vidas desde hace mucho tiempo. Puede que no os hayáis dado cuenta, pero desde que las consolas existen, siempre hemos tenido un juego de este tipo a nuestro lado. Parecía pues una injusticia tenerles en el olvido ahora que las capacidades técnicas de los soportes permiten hacer grandes cosas ¿o no?. Core ha debido de pensar lo mismo, ya que ha intentado programar un juego con toda la jugabilidad de los mata-mata, pero con la calidad gráfica que hasta ahora se reservaba a otro tipo de géneros. El resultado de muchos meses de duro trabajo condensando ambos aspectos es «Soul Star». Definir a este compacto como simple matamarcianos sería no hacer justicia a las cualidades que atesora en su interior. Por eso, lo mejor será que vayamos poco a poco desgranando aquellos aspectos que hacen de él una innovación dentro del desangelado mundo de los shoot' em-up de Mega CD.

Core ha destapado el tarro de las esencias y nos ofrece un excelente matamarcianos, digno de ser elevado a la merecida categoría de juego clásico.

En primer lugar, lo que más llama la atención de este juego, es la increíble suavidad con la que se mueven las naves. Esto unido a la vista en tercera persona desde



Espectaculares efectos de zoom (scaling) nos introducirán en el interior de enormes naves nodriza enemigas.







GRÁFICOS FX



Como ya estamos acostumbrados a ver intros espectaculares, ésta no nos sorprende, lo que si nos sorprende es que el resto del juego sea casi igual de bueno que la intro. Los escenarios son increíblemente bonitos y cambian en cada fase, mientras que las naves (todas) pasarían perfectamente por las protagonistas de la última película de Spielberg.

SONIDO FX



Siguiendo la línea de los juegos compactos, el apartado sonoro es impresionante. Entre lo más destacable, se encuentra sin duda la magnífica banda sonora que nos acompañará con grandilocuentes melodías al estilo de las aparecidas en las película "2001" de Stanley Kubrik. Los efectos son el complemento perfecto para crear ambiente.

TÉCNICA CD



La increíble banda sonora no justificaría por sí sola un soporte así, pero si la acompañamos de unos decorados llenos de texturas, zooms impresionantes, rotaciones de 360 grados con la suvidad como principal denominador y de una jugabilidad endiablada, entonces debemos de afirmar sin temor a equivocarnos que "Soul Star" aprovecha el soporte hasta el límite.

La oferta de matamarcianos para Mega CD se amplía de la mano de Core con un juego divertido, extenso y de gran calidad gráfica. y sonora.

Armas de lujo



Contenedores: Cuando son disparados se abren soltando su carga de armas.



Bombas: Son armas de caída libre muy potentes contra blancos de tierra.



Recarga de energía: Recupera la energía perdida en los escudos de la nave



Aros láser: Permiten cambiar el disparo láser habitual por uno más potente.



Misiles: Se dirigen automáticamente hacia los enemigos, pero son limitados.



atrás que tiene, le asegura un control total de las maniobras. A nuestra disposición tenemos 3 naves: un caza espacial, un turbo helicóptero y un tanque de ataque. La utilización de una u otra vendrá dada por la misión que tengamos que realizar, abarcando estas tanto la destrucción de naves en el espacio, como la eliminación de obstáculos en tierra. Para mejorar las capacidades ofensivas y defensivas de nuestro vehículo, podemos recoger contenedores (llenos de misiles, bombas, lásers ultrapotentes y recargas de energía para nuestros escudos) que se hayan repartidos por todos los escenarios. Os podemos asegurar que sin ellos no váis a llegar muy lejos, porque las misiones son complicadas y necesitan de todas las ayudas que podáis recolectar para ser concluidas. No va a bastar con ser un piloto atrevido. Va a ser necesario planificar nuestras acciones al detalle para que nada falle. A no ser que se vaya la luz...









***LA INTRODUCCION:* Siguiendo la norma de los juegos en versión compacta, «Soul Star» posee una intro que, sin ser muy extensa, permite ambientarse enseguida. Como podéis ver en las imágenes, la calidad es tan alta, que parecen secuencias sacadas de una película de ciencia ficción.**







Gráficos (1–10)

No se limita a desarrollar una intro espectacular. Todas las fases tienen un atractivo diseño y una variedad digna de elogio.

Movimiento (1–10)

Dejando a un lado la suavidad del desplazamiento, cuenta con más alicientes, como por ejemplo unas rotaciones alucinantes.

Sonido (1–10)

Música sinfónica grandilocuente para ambientar una épica aventura intergaláctica. Efectos de auténtica película.

Jugabilidad (1–10)

Los tres vehículos aseguran la variedad necesaria para no aburrirse nunca. En cuanto a la dificultad... Un poco más de la aconsejable.

OPINION

Core continúa dando alegrías a los usuarios del Mega CD. Tras la aparición el mes pasado del «Battlecorps», esta compañía inglesa se adentra con paso firme en el apasionante mundo de los matamarcianos de la mano de «Soulstar». Justamente cuando mucha gente se empezaba a cuestionar la continuación del género, el lanzamiento de este compacto viene a confirmar que algo tan simple (en principio) como un matamata, puede todavía aportar muchas cosas nuevas. El soporte, que duda cabe, contribuye enormemente a esta situación, permitiendo alucinantes escenarios y enemigos que se mueven con una suavidad extrema. Aquí hay calidad para intro, para juego y hasta para regalar.

TOTAL 90

Excelente matamarcianos que mezcla sabiamente jugabilidad y perfecta realización técnica.

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados

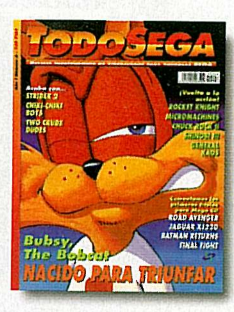


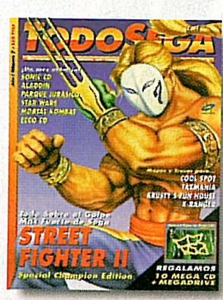
















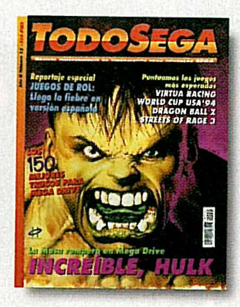


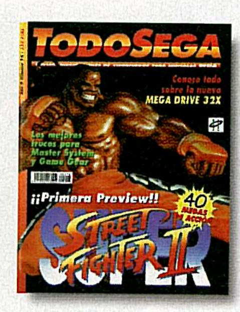










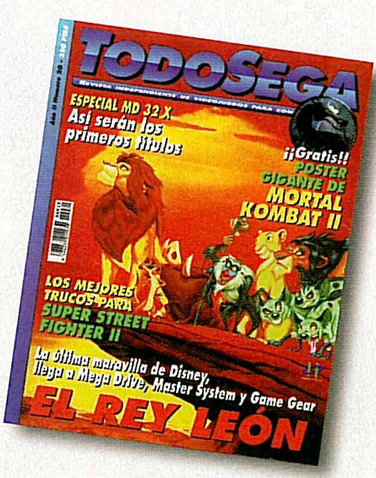








Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!



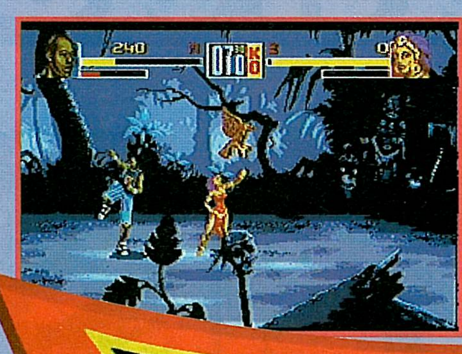
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.





El modo dos jugadores es un excelente punto de partida.







Tras ver estas imágenes, hay que reconocer que los gráficos son de quitar el hipo.

TOURNAMENT

1/4 Final

MATCH1



MATCH2



MATCH3



MATCH4



El modo torneo permite que participen hasta 8 jugadores.



El que una estrella del deporte protagonice un videojuego, no es nada nuevo. Todos podemos recordar el tenis de Pete Sampras, el fútbol americano de John Madden o el boxeo de George Foreman por citar algunos. Lo que ya no es tan habitual, es que un deportista acabe protagonizando un cartucho "no deportivo" como es el caso de este «Shaq Fu». El archiconocido jugador de baloncesto de la NBA, Shaquille O'Neal, ha sido el elegido, y el género la lucha "One vs One".

SHAQ-FU

Lucha de altura

Y es que, curiosidades aparte, este videojuego es innovador en muchos aspectos. Si os contamos que la compañía que lo ha programado ha sido Delphine Software, ya podréis haceros una idea de por donde van los tiros (para los despistados: esta compañía francesa fue la responsable de juegos como «Another World» y «Flashback», dos grandes ejemplos de calidad gráfica excepcional).

En efecto, la principal característica de "Shaq Fu" es el detalle con el que se han realizado cada uno de los 12 personajes que incluye. ¿Os podéis imaginar un juego de lucha al estilo del «Street Fighter II», con personajes animados

Electronic Arts • Lucha • Megas: 24 • Jug: 1 ó 2 • Niv. dif.: 3 • Contin.: 3 • Luchadores: 12

Veraneando en Tokyo



En el modo historia tomamos el control de Shaquille y nos enfrentamos a los otros once luchadores para conseguir rescatar a un muchacho humano llamado Nezu. El mapa superior muestra la localización de los rivales.





Shaquille será el protagonista del modo historia. En él, tendrá que luchar contra los once personajes.

Tres modos de juego y 11 luchadores, además del ya conocido Shaq O'Neal. Únase todo esto a una calidad gráfica insuperable, remuévase con buena música y... ¡«Shaq Fu»!.



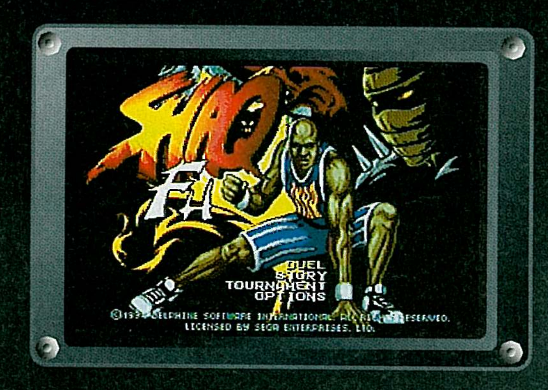


como los que aparecen en «Flashback»?. Pues eso es exactamente lo que Electronic Arts nos ofrece. Combates que se resuelven al mejor de 3 asaltos y en los que cada luchador dispone de los típicos golpes especiales, pudiendo realizar lanzamientos de bolas energéticas o golpes espectaculares.

Gráficamente, este cartucho no tiene desperdicio. Las animaciones de los personajes son increíbles, con muchos planos para cada movimiento y los escenarios están extremadamente cuidados.

Las opciones de juego incluyen un modo historia compuesto de 11 fases, una opción de "Duelo" o versus y otra de "Torneo" en la que pueden participar hasta 8 jugadores siguiendo el sistema de eliminatorias.

En definitiva, «Shaq Fu» supone un interesante "experimento" consistente en dotar a los típicos juegos de lucha "one vs one" de algo que es tan importante como el juego en sí mismo: la calidad gráfica.



Gráficos (escala 1–10)

Unos fondos alucinantes y unos personajes que parecen salidos de la mejor serie de animación.

Movimiento (escala 1–10)

Cuidado hasta el más mínimo detalle. Realismo y suavidad unidos en un cartucho gracias a la mano de Delphine Software.

Sonido (escala 1–10)

Melodías variadas en los combates y algo más repetitivas en los "descansos". Los efectos simplemente cumplen.

Jugabilidad (escala 1–10)

Incontrolables saltos de los protagonistas y una dificultad desajustada. A pesar de todo, la calidad gráfica justifica echarse unas partiditas.

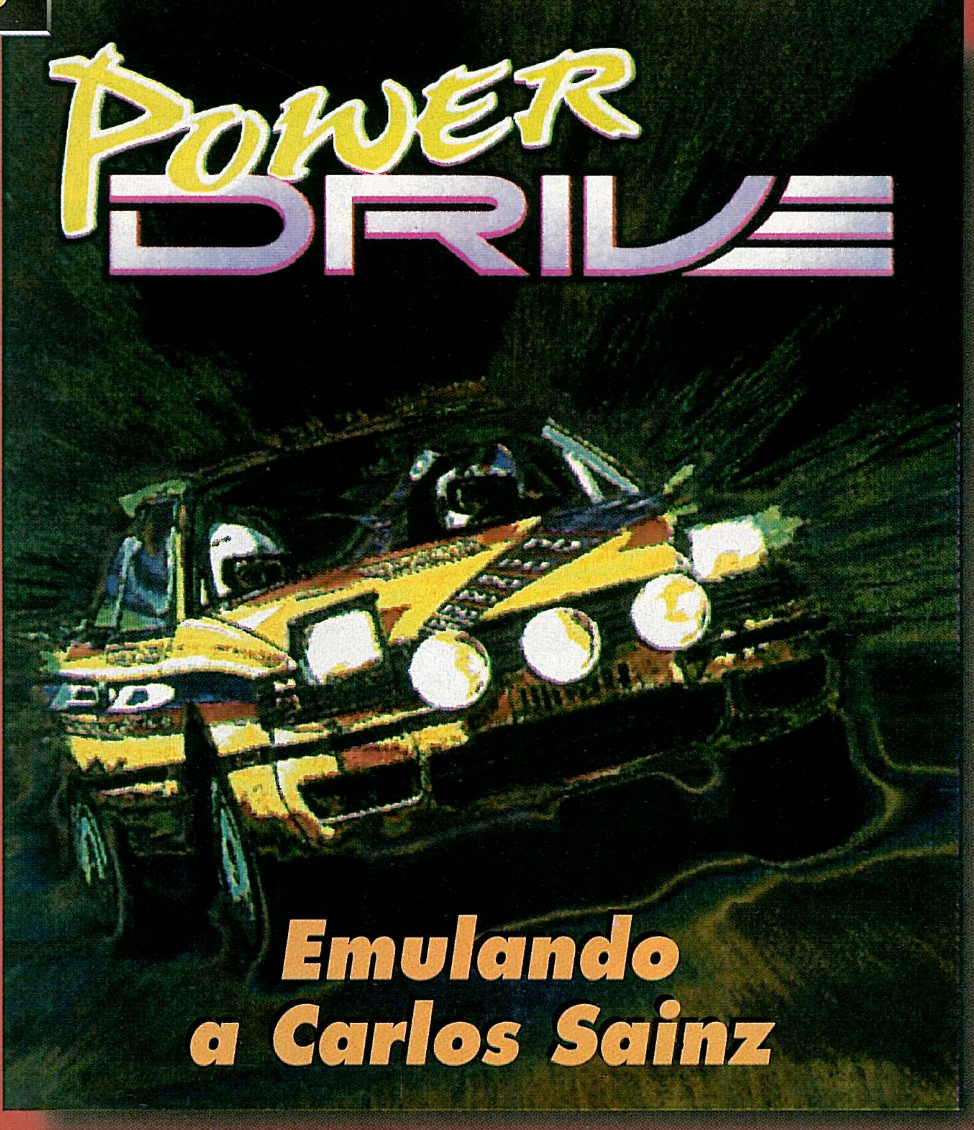
OPINION

«Shaq Fu» es un cartucho curioso. No es que el tema tratado sea original, lo que sí lo es, es su protagonista, un jugador de baloncesto famoso, y la gran importancia que se ha dado a los gráficos. Ambos aspectos no son frecuentes en un juego de este tipo y a priori dotan al cartucho de un interés especial.

Desgraciadamente, el tema de la jugabilidad no ha sido tratado con el mismo rigor y eso desequilibra un poco el producto final. El número de luchadores es apropiado, las animaciones de éstos son sorprendentes, los fondos espectaculares y el protagonista carismáticos. Sin embargo, hay algo que se echa de menos..

TOTAL 82

Interesante intento de combinar un juego de lucha "one vs one" con unos gráficos de elevada calidad.




Las animaciones de los vehículos protagonistas están creadas con un mimo y un detalle excepcional.





US Gold es una compañía prolífica y diversificada como ninguna otra. Tras habernos asombrado con su particular visión del fenómeno Hulk y levantar oleadas de admiración con el adictivo World Cup USA'94, ahora parece decidida a sumergirnos en el apasionante mundo de los rallies.

Con esta proposición como punto de partida, ha creado un magnífico cartucho. Básicamente se trata de poneros a los mandos del vehículo que vuestra pequeña cifra de presupuesto os permita (30.000 dólares) y demostrar vuestras habilidades por el mundial, al mismo tiempo que conseguís ganar carreras para incrementar la cantidad de dinero que poseéis. Pero no todo es tan sencillo como llegar y ganar, vuestra máquina sufrirá en su mecánica los rigores propios de los circuitos, perdiendo efectividad y potencia a medida que golpeéis el coche u os salgáis de la pista.



Después se inicia el mundial, la carrera por el título. Tendréis que correr pruebas cronometradas, carreras de rallye cross y mostrar vuestra habilidad en circuitos especiales. Todo ello con el tiempo pesando como una losa, él será el único juez de vuestras actuaciones. Cuanto más dinero consigáis (por batir el record del circuito, por llegar primeros y por los ítems de carrera) mejor, podréis adquirir un coche más potente y así superar a vuestro rivales.

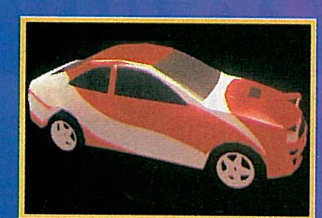


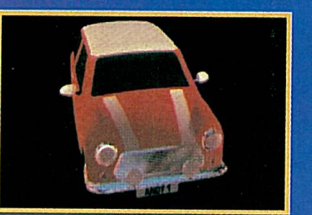
Así que, ajustad vuestros cinturones y atención: ¡5..4..3..2..1.....ya!

US Gold • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1 a 8 • Niv. dif.: 0 • Contin.: Password • Pistas: 48

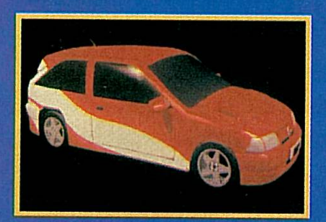
La "macchina"

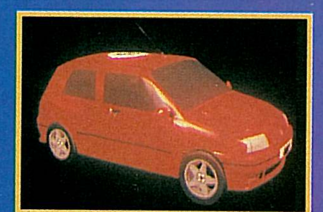








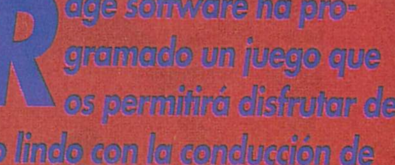




Para empezar seleccionad entre un Fiat Cinquecento Turbo o un Mini Cooper S. Para llegar al siguiente nivel será necesario disponer de más de 34.000$. Ello os permitirá haceros con un Clio Williams o un Vauxhall Astra 16v. Para los dos últimos, ¡con 64.000$ será bastante¡. Os esperan un Ford Escort RS Cosworth o un Toyota Celica 4WD.



Recogiendo items podréis parar el tiempo, acelerar el coche durante un momento y, algo de dinero.



Rage software ha programado un juego que os permitirá disfrutar de lo lindo con la conducción de estos minibolidos.



Además de correr, podréis practicar (arriba) y tendréis que mostrar vuestra habilidad (abajo).





Gráficos (escala 1–10)

Fascinante la cantidad y calidad de los escenarios, así como lo detallados que están los vehículo participantes.

Movimiento (escala 1–10)

¡Qué movimiento!, con los coches es posible realizar de todo, sin problemas de ralentización ni de cuadros perdidos. Realismo total.

Sonido (escala 1–10)

Buenos efectos de sonido, pero es una verdadera lástima que únicamente podamos escuchar o melodías o efectos de sonido.

Jugabilidad (escala 1–10)

Basado en batir continuamente los records de tiempo, incita jugar una y otra vez, sin embargo, acaba haciéndose difícil.

OPINION

Rage Software no se prodiga mucho en Mega Drive, pero cuando lo hace, nos ofrece joyas como esta que ahora tenemos ocasión de comentar. Primero, nos hemos quedado gratamente sorprendidos por el detalle de las animaciones y la rapidez del juego. Después, invita a jugar para ganar más y más dinero y así acceder a los monstruos del mundial (RS Cosworth o Celica 4WD). Además, los vehículos se comportan como verdaderos coches de rallye: trompos, cruzadas en las curvas, pasadas de frenada, etc. Además, no se hace repetitivo, puesto que cada prueba es un mundo en sí misma. Así que os sugerimos que vayáis ya mismo a por él.

TOTAL 89

Excelente reproducción del mundial de rallyes. Gustará por igual a todo el mundo.

Aventuras y desventuras de un aprendiz de brujo

La idílica paz que reinaba en la isla de Imagica ha desaparecido. El malvado brujo Wainwright se ha encargado de mandarla lejos. Sólo ha tenido que secuestrar a los cuatro sabios magos que mantenían el orden en el reino y confinarlos mediante un poderoso hechizo en sendas bolas de cristal. A partir de ese momento nada ha vuelto a ser lo mismo en la isla. Por lo pronto, una espesa capa de negro humo procedente del cuartel general de Wainwright ha inundado el cielo, destruyendo aun más las ansias de libertad de los "Imagicos". La única esperanza la constituye un joven aprendiz de brujo llamado Flink. Su misión va a ser rescatar cada uno de los cuatro cristales donde se hallan encerrados los sabios. Una vez que consiga esto, entre todos los magos buenos podrán abrir la puerta de la guarida del mal. Ese será el momento de enfrentarse al malvado brujo. Todo un reto para alguien sin experiencia como Flink.

Pero no conviene vender la piel del oso antes de cazarlo, por lo que mejor será que echemos un vistazo a lo que espera a nuestro héroe.

El mapeado por el que discurre la aventura incluye la totalidad de la isla, y se halla dividido en fases (llenas de resortes, trampolines, enigmas, etc) de aspecto plataformero y de desarrollo lineal. Es decir, completada una se puede acceder a la siguiente. Al finalizar cinco fases nos encontraremos con un enemigo final (con un tamaño capaz de asustar al más pintado y con una mala leche crónica). Si le vencemos, lograremos recuperar uno de los cristales-carcel y salvar a un sabio. ¿Poco original?. Ni mucho menos, la originalidad se encuentra en el hecho de que podemos volver sobre nuestros pasos en cualquier momento para repetir la fase que nos interese. ¿Que para qué queremos volver?, pues para recolectar algun objeto que no se encuentre en otros niveles. Y es que recolectar va a ser una acción habitual

Flink

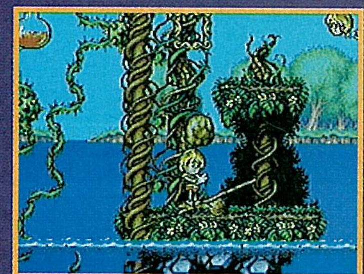

Llegados a este especial punto de luz, os daréis cuenta de que el nivel actual ha llegado a su fin.



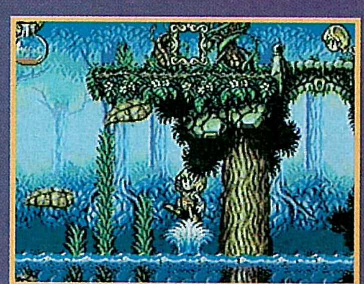


Para crear los hechizos será necesario que combinéis adecuadamente los distintos items que recojáis.





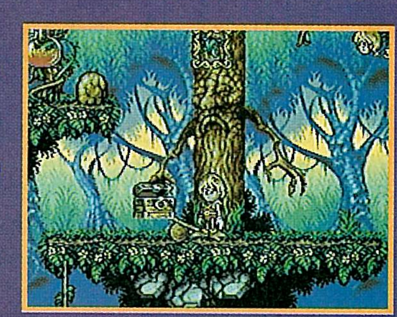




Psygnosis • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niv. dif.: 3 • Cont.: 3-5 ó infinitas • Fases: 30



Estas imágenes son un pequeña muestra de la belleza gráfica de este fascinante cartucho de platafromas.



para Flink. Ya os hemos comentado que nuestro héroe no es un gran guerrero. Su única habilidad es poder conjurar hechizos, pero para hacerlo necesita tener primero un pergamino que detalle la composición y después poseer todos los ingredientes. Así que ya podéis ir preparando el carrito de la compra porque sin ingredientes no hay hechizos, y sin hechizos no vais a poder llegar muy lejos. Tener un buen repertorio de pergaminos os va a facilitar el acceso a zonas ocultas del mapeado y os permitirá libraros de los enemigos más fácilmente.

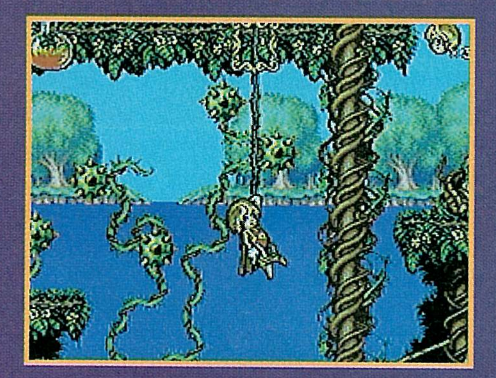
Flink es un héroe a la antigua usanza, no muy fuerte, pero hábil para salir airoso de cualquier situación.

Os aseguramos que os va a hacer mucha, pero que mucha falta...

Una isla fantástica



El extenso mapeado que tiene «Flink» os asegurará muchas horas de diversión. Para no tener problemas, lo mejor que podéis hacer es anotar cuidadosamente en qué mundos habéis visto cada uno de las ingredientes. No vaya a ser que cuando necesitéis uno para hacer un hechizo, descubráis que no os queda.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Uno de los juegos más bonitos que hayan pasado por tu consola. Verlo es casi tan bueno como jugarlo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

El personaje resulta quizá un poco lento, pero os aseguramos que no veréis ni un parpadeo, ni un movimiento más brusco de lo normal.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Melodías variadas y bien resueltas por la Mega Drive. Los efectos acompañan perfectamente a la acción.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Combinar las plataformas con algunos problemas de lógica enriquece enormemente el producto e incita a repetir una y otra vez.

OPINION

De vez en cuando, a Psygnosis le da por sorprender a los aficionados con un lanzamiento innovador y sorprendente. Hace algún tiempo fueron los inigualables Lemmings y ahora es Flink. Decir que este es un cartucho de plataformas sería faltar a la verdad. Flink es mucho más. Son plataformas sí, pero también es aventura, y estrategia, y hasta rol. Todo perfectamente arropado por unos gráficos sorprendentes y una música acogedora. Poniéndonos meticulosos, podríamos achacar una cierta pereza del personaje a la hora de responder al pad, pero tal defecto se ve compensado por la calidad general del producto.

TOTAL 90

Si te gustan las plataformas con algo más, no debes perderte este cartucho. Su magia te envolverá.

Pebble Beach Golf Links

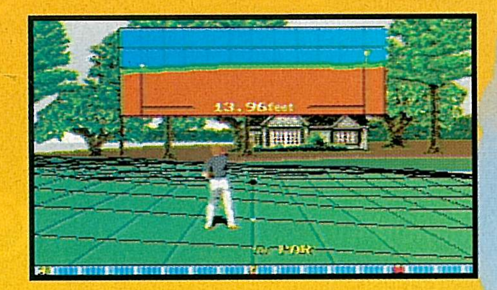
Vamos a la playa a golfear

El liderato de Electronic Arts sobre las demás compañías en lo que a juegos deportivos se refiere, es algo indiscutible. En el caso del Golf la cosa es aún más clara. Gracias a la serie «PGA Tour Golf», EA ha conseguido estar siempre en la cresta de la ola. Pues bien, parece ser que esta situación de privilegio corre peligro. El culpable es «Pebble Beach Golf Links», un cartucho en la que la propia Sega ha depositado todas sus esperanzas y que recrea a la perfección el mundillo del Golf, tomando como escenario los 18 hoyos del famoso campo de Pebble Beach.

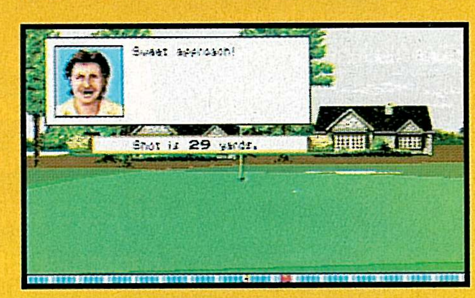
Las opciones de juego son variadas e incluyen todo tipo de torneos (a un solo hoyo - "Practice", al que más hoyos gane - "Match Play", al menor número de golpes - "Stroke Play" o por una enorme cantidad de dinero - "skins Match Play"), mientras que el número de jugadores simultáneos es de 4, pudiendo ser todos manejados mediante un único pad.

En otro orden de cosas, el control del juego es simple e incluye multitud de factores (como por ejemplo el viento, tan presente en este campo en condiciones normales) que refuerzan el alto nivel de realismo logrado.





Al acercarnos al Green tendremos una vista más detallada para que no metamos la pata al usar el put.



Para que te sientas como en casa, podrás seleccionar el caddy que te acompañará en el recorrido.

Mighty Morphin Power Rangers

Duelo metamórfico

A estas alturas es muy probable que todos conozcáis las aventuras de estos super héroes americanos. Su habitual aparición por las pantalla "amiga" los ha convertido en fuente de admiración para algunso de vosotros. Sus virtudes son francamente curiosas, poseen una especie de joya que les permite transformarse en una especie de robot con forma de animal. A su vez, todos ellos juntos (son cinco) pueden transformarse en un gigantesco robot de nombre Mega Zord. Y uno de ellos realiza la posterior transformación en Dragon Zord. Es como una especie de mecano de grandes proporciones.

En cuanto al juego, tendréis que luchar contra sus principales enemigos, liderados por la malvada de turno, que quiere hacerse con el control del mundo.

Está concebido como un juego de lucha, así que podréis realizar la habitual gama de golpes presente en un juego de este tipo, sin olvidar los golpes especiales.

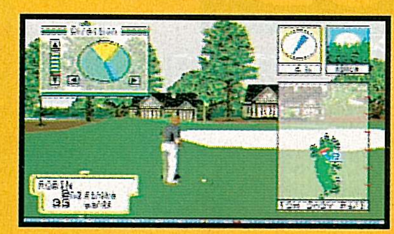
En resumen, un juego sencillo, pero que os mantendrá entretenidos.

Tendréis que veros las caras con ocho enemigos, ya presentes en la serie televisiva.





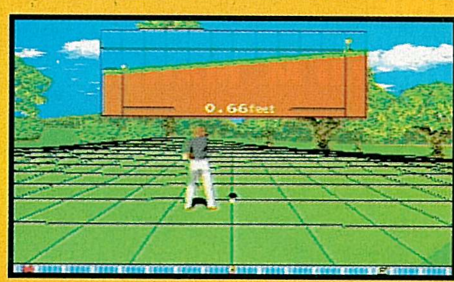
Sega • Deportivo • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niv. dif.: 0 • Continuaciones: Graba • Hoyos: 18

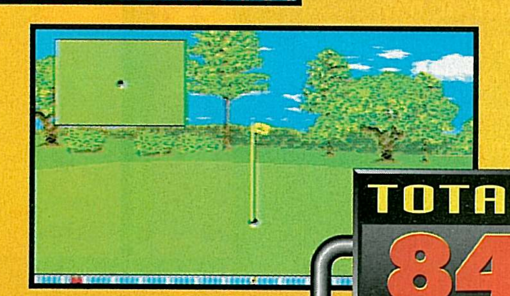


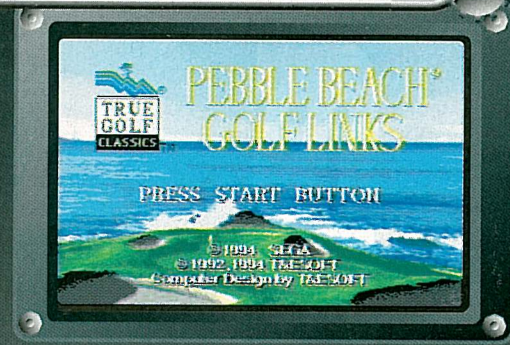
En pantalla siempre tendréis información referente a todas las maniobras del tiro.



Incluso antes de tirar, es posible realizar un útil cambio de vista.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Movimiento

Sonido

Jugabilidad

OPINION

Un buen juego de golf que cuenta con una excelente realización técnica, pero un único campo.

TOTAL 84

Sega • Lucha • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 8 • Continuaciones: 8 • Fases: 8

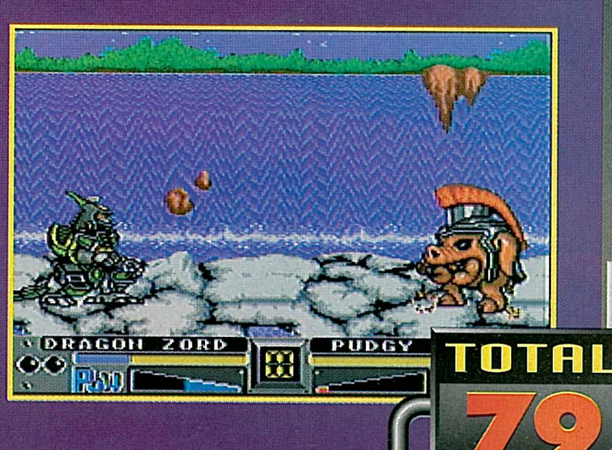




Esta imagen muestra el Dragon Zord, la última y más potente transformación de los Power Rangers.



También podréis seleccionar al Mega Zord, pero con él será más difícil conseguir eliminar a los enenigos.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Movimiento

Sonido

Jugabilidad

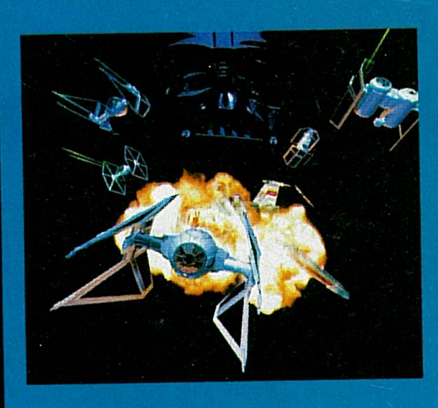
OPINION

Un juego de lucha más, que intenta aprovechar el tirón de los televisivos héroes. Recomendado para los amantes de la serie.

TOTAL 79

Lo más Sega

A partir del mes que viene nuestras listas van a cambiar. No solo por la incorporación de los nuevos juegos para MD 32X -tened en cuenta que iban a ser los reyes absolutos de éstas - sino por otra serie de cosas que descubriréis en nuestro próximo número. De momento tenemos que decir que las listas están muy revueltas por la zona Mega Drive, lo que contrasta con la apatía de los demás sectores. Como podéis observar, hay una dura pugna por llevarse el primer puesto, con la lucha encabezada por «The Lion King» y «Earthworm Jim». Detrás tenemos títulos como «FIFA 95» (rey indiscutible de su categoría), «Soleil» (el mejor juego de rol) y «Micromachines 2» (su apuesta por la jugabilidad le hace merecedor de este gran puesto). Tras ellos, el resto del pelotón que les sigue a muy corta distancia sin perder rueda.



Los números que aparecen en la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

r Repite posición

n Nueva entrada

Mega CD

1	r	REBEL ASSAULT
2	r	JURASSIC PARK
3	4	FIFA SOCCER
4	3	BATTLECORPS
5	n	SOUL STAR
6	4	TOMCAT ALLEY
7	6	F-1 RACING
8	r	DUNE
9	7	YUMEMI M. MANSION
10	9	SILPHEED



«Soul Star» se ha ganado a pulso su puesto en la lista.



Core vuelve a repetir éxito con «Battlecorps», toda una garantía de juego.



«Jurassic Park» saldrá con voces y textos de pantalla en castellano.

Mega Drive

1	r	LION KING
2	n	EARTHWORTH JIM
3	n	FIFA SOCCER 95
4	n	SOLEIL
5	n	MICROMACHINES 2
6	2	DYNAMITE HEADDY
7	3	MORTAL KOMBAT II
8	4	SUPER S. FIGHTER II
9	5	NBA LIVE 95
10	6	VIRTUA RACING
11	7	SHINING FORCE II
12	n	FLINK
13	9	URBAN STRIKE
14	13	P. SAMPRAS TENNIS
15	10	MEGA BOMBERMAN
16	n	POWER DRIVE
17	14	SUBTERRANIA
18	11	BUBSY II
19	12	LETHAL ENFORCERS 2
20	8	SONIC & KNUCKLES



Nada os parecerá tan divertido como juntaros ocho personas y en chufar «Micro-machines 2».

Master System

1	r	LION KING
2	r	ASTERIX
3	4	MICROMACHINES
4	3	W. CUP USA 94
5	8	MORTAL KOMBAT
6	r	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
7	r	DR. ROBOTNIK
8	6	ECCO THE DOLPHIN
9	r	JUNGLE BOOK
10	r	ALADINO

Game Gear

1	2	MORTAL KOMBAT II
2	1	LION KING
3	4	PETE SAMPRAS TENNIS
4	3	MICROMACHINES
5	r	DROP ZONE
6	8	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
7	6	HULK
8	7	JUNGLE BOOK
9	r	ALADINO
10	r	MORTAL KOMBAT



Rol en la Game Gear: Aventuras de andar por casa

Tras nuestro anterior repaso a la cuna del rol consolero, es decir para Master System, llega hoy el turno para la otra 8 bits de la compañía japonesa. Nos referimos a la Game Gear, que cuenta con la ventaja añadida de su portabilidad. Así, la portátil también posee su lista de títulos roleros: «Ax Battler», «Crystal Warriors», «Dragon Crystal», etc. Conozcamos algo más de estos cartuchos clásicos.



El rol es un género que atrae a la gente casi desde el primer momento. Es difícil encontrase con alguien que "se haya batido el cuero" contra montruosos enemigos pixeloides y no haya sentido en su interior la llamada de la aventura.

Cada vez sois más y más los que nos escribís manifestando vuestro interés por el tema. Estaréis de acuerdo conmigo en que recordar los orígenes consoleros de los juegos de rol siempre es interesante, y más cuando la oferta de nuevos lanzamientos suele ser bastante escasa.

A falta de cosas nuevas es mejor echar la vista atrás y ver lo que hay disponible... En fín, dejémonos de rodeos y metámonos de lleno en lo que nos ocupa: Los juegos de rol para Game Gear.

Si seguisteis el repaso que dimos el mes pasado a los primeros juegos de Master System, os daríais cuenta de que el soporte condicionó de forma decisiva todos los cartuchos que salieron a la calle. La capacidad de proceso de la Master fue como un tamiz que filtró todo nuevo intento de hacer cosas innovadoras. Cada nueva idea se veía "entorpecida" por la capacidad de la máquina. De ahí que para aumentar las opciones se "descuidase" el apartado gráfico. Desgraciadamente, la Game Gear enseguida demostró los mismos "defectos" que su hermana de sobremesa.

La GG salta al ruedo

La solución a este problema fué como siempre difícil. Los cartuchos de la portátil acabaron por dividirse en dos corrientes de ideas. Por un lado, las aventuras (en esencia arcades o plataformas) con ligeras connotaciones roleras, como por ejemplo «Wonder Boy» (1991), y por otro juegos más "puristas" (con más características propias del género) como «Ax Battler» (1992). Desengañémonos, juegos de

Vientos de Guerra

Desde mi retiro voluntario en el castillo de Al Madir percibo que algo se mueve en el ambiente. La suave brisa trae hasta aquí los ecos del choque metálico de las espadas. El relinchar de los caballos cabalga sobre el aire hasta llegar a mis oídos.

No puedo dudar. No muy lejos de aquí se está desatando una batalla y mi obligación es personarme sin demora defendiendo a los más débiles.

Cabalgo sin tregua para no llegar demasiado tarde. Tras dos jornadas de viaje llego hasta el campo de batalla. Un buen guerrero siempre examina cuidadosamente al enemigo antes de lanzarse al combate. Es una dura lección que se aprende con las derrotas. ¡Ah si el Duque de Shain hubiese hecho lo mismo...!. Observo con extrañeza que el rival no basa sus ataques en las cargas de caballería ni en el avance de la infantería. Parece ser que prefiere usar las ondas y el papel impreso como armas arrojadizas, y el desconocimiento como detonador. Curiosas armas para ganar una guerra. ¡Vive Dios!. Creo que no va a ser una guerra limpia. LLego a divisar desde mi posición como el enemigo lanza un ataque sobre los usuarios de videojuegos: "... los videojuegos crean adicción al igual que las drogas y el alcohol (como si el alcohol no fuese una droga. Nota de la redacción). ... Los juegos de rol son peligrosos y pervierten las mentes de los jugadores... Jugar con las consolas puede degenerar en ludopatías (debe de ser un estado de consciencia al igual que el Nirvana de los hindues. Nota del propio Sir Archibald)... ". Duro revés para los "descerebrados consoleros". Cunde el desánimo entre las huestes de la razón.

Para mayor infortunio, descubro asombrado como un "militante rolero" se destapa como infiltrado del mal, cometiendo atroces actos y regocijándose con ello. Esto no va a ayudarnos mucho...

Aun así, hay algo que no llego a percibir claramente. ¿Cuál es el objetivo?. ¿Qué se pretende con el ataque?. Traslado mis dudas a los dioses y sus respuestas no me satisfacen: "Conseguir seguidores", "Aumentar audiéncias", "Competencia"... Todo parece reducirse a una sola cosa: CIFRAS. Sé que no poseo la sabiduría del Oráculo de Thar, ni siquiera la amplitud de miras del Rey Solamir, pero desde mi posición de soldado solo puede pensar una cosa. ¿Merece la pena tener tantas bajas para tan pobre premio...?

Sir Archibald Bradley

rol puro para Game Gear no existen (al menos en España y como tales).

Eso sí, es posible encontrar algunos juegos, no muchos, en los que la aventura prima sobre cualquier otro apartado y que si bien no son JDR, al menos divierten como si lo fuesen. Tal es el caso de «Dragon Crystal» (1991) o el mismísimo «Ecco The Dolphin» (1993).

Sí, ya sabemos que la oferta no es muy amplia, pero siempre nos queda el consuelo de esperar a la "segura" aparición del «Shining Force» portatil...

Wonderful World

Pero eso es otra historia y aquí estamos para ver lo que ya ha salido, no lo que nos deparará el futuro. Así que volvamos a los comienzos y allí nos encontramos con los "famosos" cartuchos marca «Wonder Boy». Una auténtica mina para los aficionados a la aventura más "light". Decimos esto porque cuando no hay ningún juego destacable (remontándonos a una época más o menos remota), siempre se acaba recurriendo a las aventuras del "muchacho maravilloso". No son juegos de rol, no son plataformas, ni siquiera son aventuras clásicas, pero el atractivo que tienen estos cartuchos es indudable. Pues bien, la GG tuvo (o ha tenido para ser exactos) el privilegio de ver como dos «Wonder Boy» entraban a saco por sus circuitos para deleite de los novatos del género. Sabemos que mucha gente los considera "infantiles" o poco dignos de estar recogidos en estas líneas, pero, ¿quién se resiste a una partida?...



"DRAGON CRYSTAL"



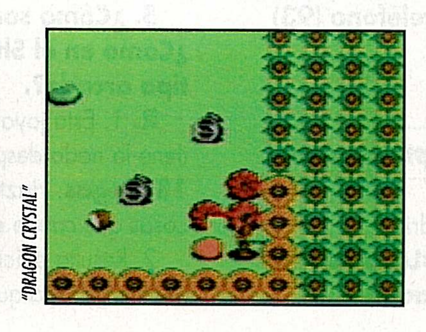
"AX BATTLER"



"AX BATTLER"



"AX BATTLER"


"DRAGON CRYSTAL"



"DRAGON CRYSTAL"



Es obvio que detrás de estas sabias respuestas es posible adivinar la inteligencia y conocimiento rolero de nuestro particular sabio. Recordad que él sigue aquí presto a resolver vuestras dudas.



Cambio de juegos de rol

JOSÉ CALDERON BUENO.
(Sentmenat, Barcelona).

Soy un fanático del rol desde que poseo una MD y el juego «Rings of Power». (...) He tardado todo un año en acabarlo pero eso, junto a su excelente banda sonora, es lo que más me ha gustado.(...) Además de formar parte de vuestro club ayudando a quien necesite algún consejo sobre este juego, deseo enviar el siguiente mensaje: Cambio juego de rol «Rings Of Power» en perfectas condiciones y con las instrucciones en español por el «Shining Force I» o por el «Shining in the Darkness». Interesados llamar de 9:00 a 9:30 todos los sábados al teléfono (93) 7152103.



«Landstalker» y la Cripta Mercator

JOSÉ M. MARTINEZ. (Madrid).

P. Tengo el juego «Landstalker» y me encuentro atascado en la Cripta de Mercator, para ser más exacto en la sala 4 (Maria Hysterica), donde debo matar a un Orco.

¿Podríais ayudarme?. Dispongo de un Action Replay y cualquier ayuda para poder pasar esta fase será muy bien recibida.

R. Estimado amigo, tus problemas se van a solucionar en cuanto utilices la piedra sobre el Orco. Eso sí, el momento de hacerlo debe de ser cuando éste pase por la escalera. Apunta de todas formas este código de Action Replay porque te puede ser de utilidad: **FF104 000FA**. Ya no tendrás más problemas con las vidas.

Dudas sobre «Landstalker»

EDUARDO ANTON CASTAÑO.
(Sigüenza, Guadalajara).

P. Hola, me llamo Eduardo y tengo unas cuantas dudas sobre el «Landstalker»:

1. ¿Cuantos megas tiene?.

2. ¿En qué tiendas puedo encontrarlo?.

3. ¿Está en inglés o en japonés?.

4. ¿Cuántas fases tiene?.

5. ¿Cómo son las luchas?. ¿Cómo en el Shining Force II o de tipo arcade?.

R. 1. Esta joya de diversión sin límites tiene la nada despreciable cantidad **de 18 megas**. Hazte una idea de la de cosas que caben en tanto mega ¿o no?.

2. Resulta difícil decirte donde puedes encontrarlo, ya que oficialmente nunca ha salido a la venta en España. En todo caso puedes probar en tiendas de importación, pero prepárate para lo que te espera: manual y juego en inglés (en el mejor de los casos), precio poco asequible, etc.

3. Es muy posible que lo encuentres en inglés o en francés. Todo depende de donde lo haya adquirido la tienda.

4. No tiene fases en el sentido literal. Pero podrás encontrar alrededor de 16 zonas del mapa que sirven como divisiones, pero cada una puede estar dividida a su vez en varias subzonas. O sea, que tienes terreno por investigar para rato.

5. La luchas son al más puro estilo arcade, o como le gusta decir a un redactor de esta revista, ideales para jugadores de dedos rápidos.

«Landstalker» y Mercator

ENRIQUE JIMENO MARTIN.
(Gandía, Valencia).

P. Hola amigos del rol, os escribo porque llevo atascado un montón de tiempo en el «Landstalker» y ya no sé qué probar para llegar hasta la ciudad de Mercator.



"LANDSTALKER". Mega Drive



Cuando intento entrar, unos guardias me lo impiden. ¿Qué tengo que hacer?.

R. La única forma de que los guardias que vigilan la entrada te dejen pasar es que les muestres el salvoconducto apropiado. En este caso, te lo tiene que haber dado el alcalde de Ryuma en agradecimiento a los servicios prestados.



"LANDSTALKER". Mega Drive

Cuestiones sobre «Phantasy Star IV»

Blanca Navarro Barrachina.
(Ibi, Alicante).

P. Estoy buscando un juego de rol que me dure, y he leído en la revista anterior uno que me llamó la atención: «Phantasy Star IV: El fin del milenio». Te quería hacer algunas preguntas sobre él:

1. ¿Cuando estará disponible en España?.

2. ¿Estará traducido al castellano?.

3. ¿Me podrías contar algo del juego?. Es que no sé mucho del argumento ni nada de eso.

R. 1. Según Sega, es muy probable que no se retrase mucho más y que para primeros del año que viene acabe viendo la luz. Échale al menos un par de meses más para no llevarte un disgusto.

2. El porcentaje que os adelantamos el mes pasado sigue siendo inamovible.

Saldrá en castellano con una probabilidad del 75 %. Por desgracia nos queda un 25 % de posibilidades de que no sea así...

3. El juego es, como su propio nombre indica, la cuarta entrega de una saga que se iniciaba alla por el año 1988. Su argumento tiene como escenario el tercer planeta del sistema solar Algol en la galaxia Andrómeda y está ambientado en un futuro bastante lejano. Se trata de un juego típicamente rolero, con combates mediante órdenes y en el que la magia y la tecnología se entremezclan constantemente. Concretamente en esta última entrega, los personajes han sido realizados con más detalle y se han incluido nuevos enemigos y escenarios. No en vano este cartucho contará con 24 megas de información.

Ayuda para «Ax Battler»

Raul Castro Covarrubias.
(Móstoles. Madrid)

P. Saludos roleros. Me llamo Raúl y quisiera saber si existen algunas ayudas para el juego «Ax Battler» de Game Gear, porque lo tengo hace tiempo y no me entero muy bien de qué va. También me gustaría que me contaseis porqué no hay aventuras conversacionales ni en Master System ni en Game Gear.

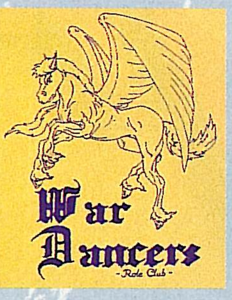
R. Estimado Raúl, los hados te son favorables y te agradecen tu confianza otorgándote unos sabrosos Passwords que te solucionarán un poco el problema.

Si introduces **OGAN PDEK ADNP DCCB** conseguirás jugar habiendo superado la primera sesión de entrenamiento. Si introduces **BKLK HDHJ BJNP JEOK** harás lo mismo con la segunda fase de entrenamiento, y si pones **BACA BMOL EEEK IDKE** tendrás ya en tu poder el cristal de la parte superior de la torre de la península.

Un nuevo club de rol

Wardancers Role Club.
(Alberic, Valencia).

Estimados amigos, me llamo Dan Alfaro y os escribo en representación de mi club. En la actualidad somos 30 miembros de edades comprendidas entre 12 y 19 años y nos reunimos los jueves por la tarde en un local que nos ha cedido el Ayuntamiento en la Casa de la Cultura. (...) El motivo de esta carta es felicitaros por la genial sección que habeis creado en TODO SEGA y ponerme a vuestra disposición para lo que necesitéis. Por supuesto os ruego me incluyáis en vuestro club, esperando ver próximamente actividades organizadas por vosotros.



R. Muchas gracias amigo Dan por tu carta. Ya sabes el especial cariño que tenemos en esta sección por los clubs de rol, y nos alegra enormemente que nos escribáis contando vuestras inquietudes, proyectos, actividades o simplemente para plantearnos dudas. En cuanto a tus deseos de ver este club en marcha, te aseguramos que a partir del mes que viene vas a empezar a notar cómo nos movemos en esa dirección. No perdáis la onda u os arrepentiréis.

PD. Como puedes ver, reproducimos vuestro logo ya que nos ha parecido digno merecedor de un espacio en la revista.

Nota del Club

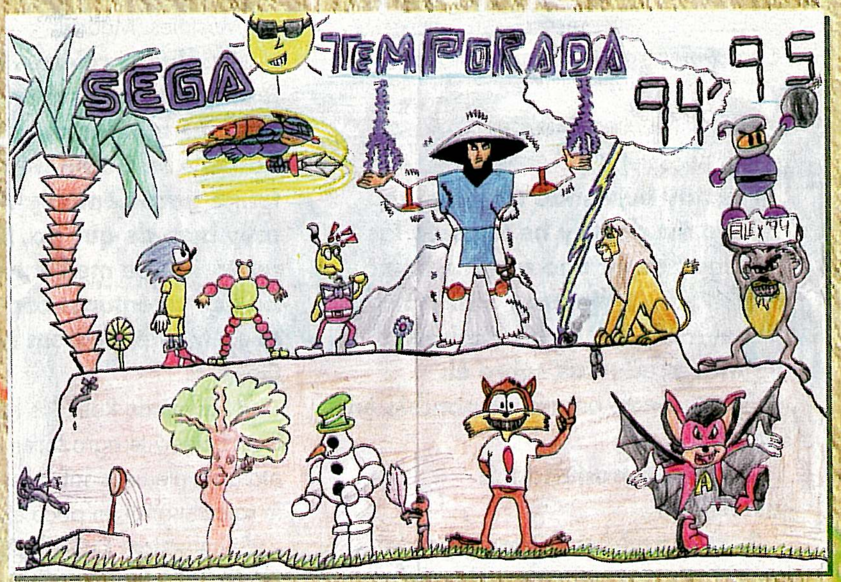
Poco a poco esta sección y nuestro club van cogiendo forma. Desde este pequeño recuadro os queremos dar las gracias por todas las cartas recibidas, así como pediros disculpas por si vuestra carta aun no ha sido publicada. La dirección del club es: Todo Sega, Club Sega & Rol, C/Ciruelos nº4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid.



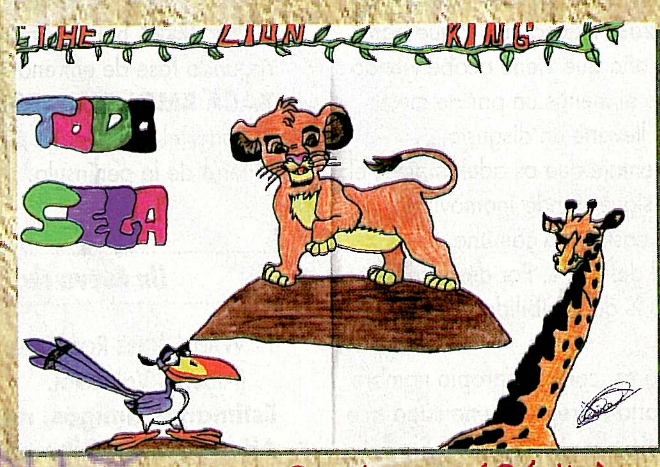
¿Qué tal va tu curso escolar? ¿y tu trabajo? Bueno, vaya por delante que no queremos que dejéis de realizar vuestras tareas habituales para conseguir la mochila que tenemos para "La Pincelada", pero la verdad es que la alucinante mochila Sonic que regalamos bien merece la pena. Pero no os desaniméis, si no hay mochila y el dibujo sale publicado, habrá camiseta, que no es lo mismo, pero también mola cantidad. ¡Hala!, ya sabéis, enviadnos vuestras obras maestras a: Hobby Press S.A. TODOSEGA. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Indicando en el sobre: GRAFFITI.



David Villar Couto (La Coruña)



Alex Corpas Canillas (Barcelona)



Francisco Cordones (Cádiz)



Manuel Gonzalez (Madrid)

Borja Jordán Tella (Asturias)

Nuria Sampedro, Balaguer (Lleida)

Inés Garcín Garzo (León)

Jordi Peralta Fernandez (Barcelona)



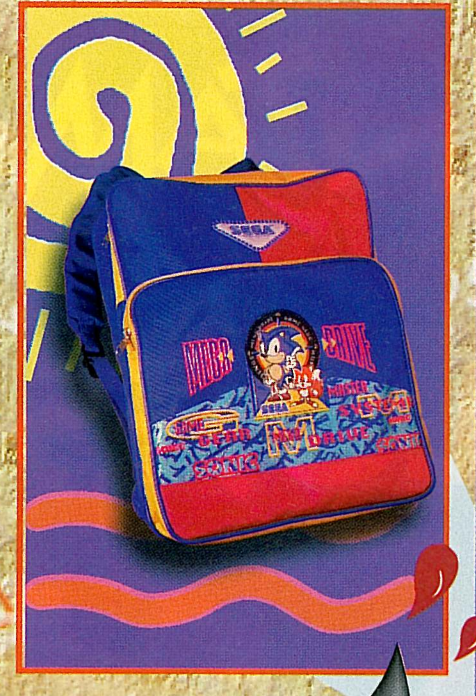
Anoa Casal, Gijón (Asturias)

Jose Mª Salinas (Sevilla)

Jorge Bernal, Tenerife (Canarias)

Oscar Fuentes Huertas (Madrid)

David Sainz, Ortuella (Vizcaya)



Espectacular la pincelada que se ha marcado el colega Ismael, de Algeciras. Nosotros siempre lo hemos dicho, ni Gokus, ni Vegetas, ni nada por el estilo. El guerrero definitivo es Sonic. Por algo es la mascota de Sega. ¡Enhorabuena Ismael!, para ti la mochila, y nuestro agradecimiento por hacernos partícipes de tu arte.



Ismael Pinteño, Algeciras (Cadiz)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Jaume y Andreu Roselló Méndez (Baleares)







Hay tipos con gracia, alegría y salero, que saben qué hay que hacer para conseguir la prenda de vestir (alias camiseta) que os mostramos. La verdad es que no nos cansamos de repetirlo, basta con enviar un simple dibujo, eso sí, que sea gracioso, divertido u original. Reconoced que todo tiene su premio, y vuestros dibujos más.



TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



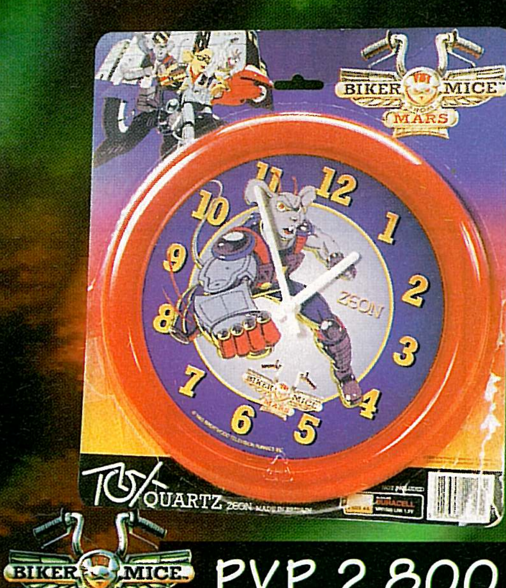


P.V.P. 2.100
Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)

P.V.P. 3.400
Reloj despertador



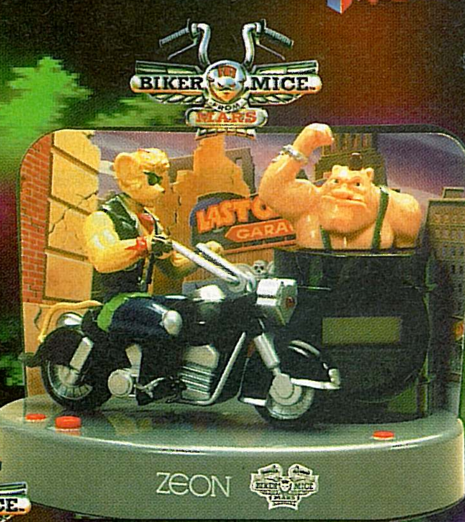
P.V.P. 2.800
Reloj de pared



P.V.P. 2.800
Reloj de pared



P.V.P. 4.600
Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900
Reloj despertador parlante.
Al conectarse el despertador se oye:
"Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❑ Reloj Digital Jason .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Power Rangers .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón .... P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King .... P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE .... APELLIDOS ....
DOMICILIO .... LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE) .... TELÉFONO ....

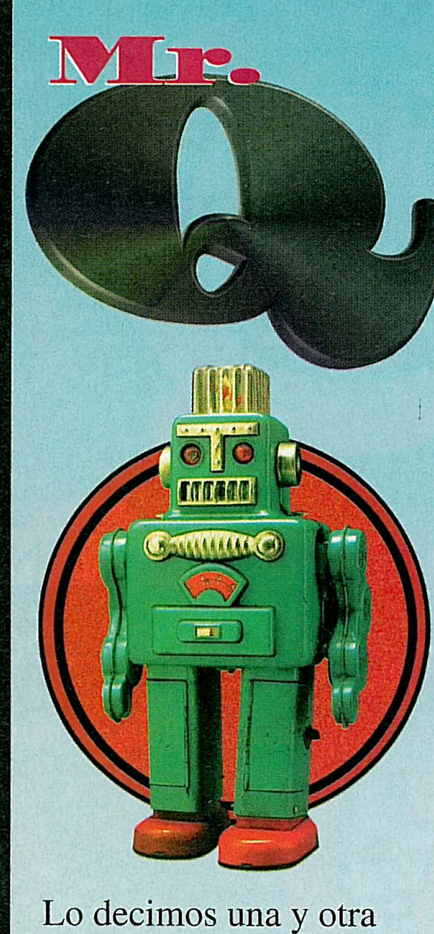
Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ______________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _   _ _ _ _   _ _ _ _   _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:



Lo decimos una y otra vez, él lo sabe todo, pero seguís insistiendo: que si la Saturn es rápida, que si MD 32X será tan bueno como dice Sega, que si saldrá Fatal Fury Special en CD, y etcétera, etcétera. En fin, allá vosotros, vamos, seguid enviándole cartas, estamos seguros de que él no se va a cansar de contestarlas.

Action Replay para Master

VIGO a-9-10-1994
Hola Mr."Q",¿Cómo estás?Espero que bien porque tengo unas preguntillas para tí.

P. *Me gustaría poder utilizar las claves que dais para el Action Replay de Master System, pero no sé qué es.*
R. Es como un cartucho que se coloca entre la Master y el juego (éste se conecta por arriba), te permite introducir y buscar códigos para vidas infinitas, energía infinita, etc.

P. *¿Dónde puedo encontrar el Castle of Illusion?*
R. Prueba con Mail Soft en el (91) 3802892.

P. *¿Cuáles son los próximos lanzamientos para Master System II?*
R. Lion King, Mortal Kombat II, Dragon, Championship Hockey, Speedy Gonzales.

Ana Vanessa Calvo, Pontevedra.

Rol para Game Gear

HOLA M.Q esta ya es mi decimoquinta carta y espero que me la contestes,por favor

P. *¿Cuántos megas tendrá el Shining Force II de Game Gear? ¿Merece la pena comprárselo?*
R. Tendrá 4 megas de apasionante juego rolero. Si te gusta el rol, por supuesto que merece la pena comprárselo.

P. *En Mail ya tienen a la venta el Sonic Triple Trouble ¿por qué no lo habéis comentado?*
R. Aún no ha salido a la calle, así que tendrás el correspondiente comentario en un próximo número.

P. *¿Se olvidará Sega de la Game Gear de 8 bits cuando salga la de 16 bits?*
R. El hecho de que Sega sacará la 16 bits no significó que la Master quedará olvidada (estamos hablando de hace 4 años).

David Expósito, Romo (Vizcaya)

Traducciones para 16 bits

¡Hola Mr Q!
¿Como estas? Supongo que bien.
Tengo una Mega Drive, y quisiera que me resolvieras estas dudas si puedes:

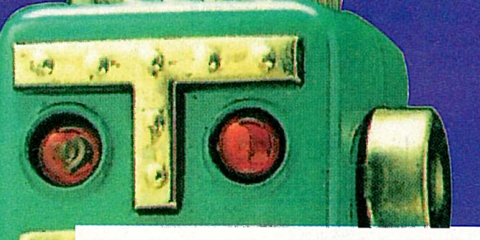
P. *¿Saldrá algún juego de rol en español para Mega Drive?*
R. Sí, toma nota: Soleil, Relayer, Story of Thor y Phantasy Star IV.

P. *¿Dónde puedo encontrar el Landstalker?*
R. Llama a Mail Soft, seguro que allí lo tienen.

P. *¿Habrá algún juego tipo Star Wars para Mega Drive?*
R. He oído algo acerca de un supuesto Star Wars con chip SVP para MD, pero creo que son simples rumores.

Aroa Casal Acebal, Gijón (Asturias)

La Carta Del Mes



Hola Mr Q. ¿Cómo van tus circuitos?
Espero que funcionen bien para que puedas aclararme unas cuantas dudas. Bien ahí van.
1- ¿Es posible que los juegos de MD.32X tengan la misma calidad que los de recreativas?
2- ¿Crees que han sido bien aprovechados los 40 Megas de Super Street Fighter II?, por que tengo entendido que el sonido no es muy decente y que los personajes son algo pequeños.
3- Tengo entendido que Capcom está programando juegos para MD.32X. ¿Será alguno de ellos Super Street Fighter II?
4- ¿Tienes algún truco para Fifa international soccer de MD?
5- ¿Qué juego me compro The Lion King o Jungle Book?

Muchas Gracias por todo Mr Q

Antonio Jesús Reynaldo Carrión
Cartagena (Murcia)

La calidad de los juegos

Estimado Antonio,
La calidad de los cartuchos no se mide por el número de polígonos por segundo, ni por la cantidad de megas, ni siquiera por la importancia de la compañía que lo ha programado. Estos factores influyen, si un buen cartucho posee unos buenos gráficos y un sonido atractivo, indudablemente todo ello lo hará muy atractivo a ojos del consumidor final, es decir vosotros. Sin embargo hay juegos que son visualmente impactantes y después flojean mucho en el apartado de la jugabilidad, lo que da al traste son su calidad. Pero también ocurre al contrario, fíjate por ejemplo en Dr. Robotnik, es un juego con unos gráficos sencillitos y un sonido normal y corriente, pero es jugable hasta un límite insospechado.
En cuanto a los 40 megas de S.S.F.II me temo que flojea en algunos aspectos como el de la calidad del sonido digitalizado, lo que indudablemente me lleva directamente de vuelta al primer parrafo. Pero, también hay que tener en cuenta que el precio también es importante.

Antonio Jesús Reynaldo Carrión, Cartagena (Murcia).

La venta de MD 32X

Hola Mr. Q que como van tus chips, bien? eso espero. Porque de lo contrario no me podrías responder estas super preguntas.

P. *¿Cuánto costará la MD 32X, más o menos?*
R. Alrededor de 30.000 ptas, por lo menos tal y como lo ha comentado Sega España.

P. *¿Cuánto valdrá Daytona USA para esta consola?*
R. No se sabe si saldrá o no para ella, así que poco te puedo decir acerca del precio.

P. *¿Veremos algún mando o periférico?*
R. Me supongo que se podrá utilizar el adaptador para cuatro jugadores una vez que haya juegos con esa posibilidad.

José Perales, Tarragona

Y Sega creó la Saturn

¡¡EHHH!! CACHO DE HIERRO VAMOS A VER SI ERES CAPAZ DE RESPONDERME ESTAS PRE-GUNTAS, AHÍ VAN: ME LLAMO CARLOS HUGO DE MÁLAGA

P. *¿Ha salido ya algún juego de Saturn?*
R. La consola sale el día 15 de noviembre en Japón y se especula sobre la posibilidad de que los primeros juegos en ver la luz serán: Virtua Fighters, Daytona USA, Yumemi Mistery Mansion, Gale Racer, Clockwork Knight y Virtua Soccer.

P. *¿Es la Saturn mejor que el Project Reality?*
R. Ambas son máquinas que aún no han visto la luz, así que ya te lo comentare a su debido tiempo.

P. *¿Va a salir algún Street Fighter para Mega CD?*
R. No te puedo confirmar tal hecho, pero si te gustan los juegos de lucha, uno que casi tiene confirmada su salida es Eternal Champions CD.

P. *¿Es verdad toda esa historia acerca de MD+MCD+MD 32X= Saturn?*
R. Tal y como ha dicho Sega sí, pero sólo para juegos.

Carlos Hugo, Malaga







Sobre la técnica de Saturn

Hola M.Q soy un fanatico de vuestra revista y un monton de preguntas que espero que me contestes sobbre saturn.

P. *¿El lector CD-ROM de Saturn será de doble, triple o cuadruple velocidad?*
R. Hasta lo que sé, será de doble velocidad. Sin embargo las especificaciones pueden variar.



P. *¿Incorporará la tecnología JPEG capaz de comprimir 50 Mb para dar un cartucho de 6 Mb?*
R. Poseerá la tecnologia MPEG 2 para vídeo digitalizado y podrá reproducir Video CD, lo que automáticamente le da capacidad JPEG. De todas formas este algoritmo es sólo para imágenes estáticas de vídeo.



P. *¿Es cierto que hay un Daytona USA 2?*
R. No, aún no ha sido anunciado, pero seguro que está en desarrollo.

P. *¿Cuántos polígonos con texturas puede mostrar Saturn en pantalla?*
R. Alrededor de 300.000, los dos procesadores Hitachi SH3 y el de VDP unen sus fuerzas para ello.

Jordi Meca, Barcelona.



Multimedia, ¿Qué es?

¡Que tal!
Te escribo para que me comentes y resuelvas unas preguntas.



P. *¿A qué nos referimos cuando hablamos de la palabra Multimedia?*
R. Básicamente esta palabra define una forma de reunir varios soportes diferentes en uno. Así, decimos que una consola es multimedia cuando además de trabajar con audio y vídeo, uno puede interactuar y tomar parte en esa experiencia. El mejor exponente de ellos son los PC.De todas formas, las consolas son pequeños sistemas multimedia de 8 o 16 bits.





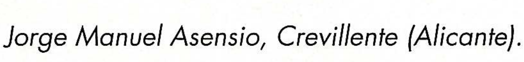
P. *Cuanto más bits más megas, a más megas más chips y a más chips más dinero, ¿es esto cierto?*
R. Salvo honrosas excepciones, como Super Street Fighter II y sus 12.000 ptas para 40 megas, es totalmente cierto. Pero la calidad no va reñida con los megas, los chips o el dinero.



P. *¿Sabes algo de una especie de cartucho que conectado a la Mega Drive permite visionar CD americanos en Mega CD II español?*
R. Sí, se llama Pro CDX y lo podrás conseguir en tiendas especializadas.







Jorge Manuel Asensio, Crevillente (Alicante).

MD 32X y la antena

Hola Mr. Q., lo primero es felicitar al equipo por la revista. La compro todos los meses... y de verdad... es una de las mejores que hay. Espero que respondas a estas preguntillas:

P. *¿Es cierto que no se podrá conectar MD 32X por la antena al televisor?*
R. No, es rotundamente falso, llevará su correspondiente salida de antena.

P. *¿Qué juegos estilo aventura gráfica-juego de rol hay traducidos ya para Mega Drive y Mega CD? ¿Cuál será el siguiente en llegar?*
R. El primero fue Cosmic Spacehead, dentro de poco saldrá Jurassic Park CD, y posteriormente Soleil. Cada vez nos van a llegar más juegos traducidos, aparte de los de rol.

P. *¿Qué hay de ese otro juego de Dragon Ball Z que iba a salir después del de Bandai?*
R. Aún no está preparado. Parece que el fenómeno Dragon Ball Z ya ha remitido.

P. *¿Qué juego me compro Battlecorps o Rebel Assault? ¿Cuál de los dos es más jugable?*
R. Battlecorps mezcla varios géneros en uno: estrategia, acción y arcade. Rebel Assault es más un película.

Sergio Escobar Fernández, Sevilla.



Lucha digital

Me llamo Patricia, tengo una Mega Drive y una Mega CD y unas cuantas dudillas que me gustaría que respondieras rapidamente:

P. *¿Cuál prefieres de estos dos juegos: Super Street Fighter II o Mortal Kombat II?*
R. Personalmente me inclino por los juegos con carácteres tipo gráfico animado, como Super Street Fighter II, los personajes digitalizados aún no han conseguido engancharme. Creo que este tipo de ténica no ha sido llevada hasta el límite para Mega Drive, aún está por despegar. Sin embargo, tengo que reconocer que ambos son cartuchos de gran calidad y altos índices de jugabilidad.

P. *¿Es Dynamite Headdy un juego tan bueno?*
R. Sí, es más completo que el Sonic & Knuckles. Técnicamente es una joya, y en cuanto a juego reune varios géneros: acción, plataformas y estrategia.

P. *¿Podrías recomendarme 3 buenos juegos para Mega CD?*
R. Rebel Assault, Mickey Mania y Jurassic Park CD. Atento a nuevos juegos como Novastorm o Myst.

Patricia Porta Marin, Valencia

Preguntas portátiles

Hola Mr. Q: Confío en que publiques mi carta y me respondas estas dudas. ¿Vale?

P. *¿Cuándo van a salir Samurai Shodown y Fatal Fury Special para Game Gear?*
R. Llegarán bien entrado el 95. Y la verdad es que por lo poco que he visto de ellas, prometen ser sensacionales.

P. *¿Veremos un Bubsy para esta consola?*
R. Estás de suerte, acabo de conocer que Accolade nos va a ofrecer un Bubsy II portátil.

P. *¿Qué juegos de lucha tenemos en Game Gear?*
R. Me parece que aparte de los consabidos Mortal Kombat I y II no hay ninguno más.

P. *¿Saldrá una especie de Sonic & Knuckles para GG o MS?*
R. ¡Quién sabe las sorpresas que puede deparar el destino!. Predicciones futuras a un lado, me temo que la tecnología del ensamblaje de cartuchos es exclusiva de Mega Drive.

Luis González Camino, Santander

Sonic y la Master System

Hola Mr. Q
Me llamo Marc. tengo 6 años Y quisiera hacerte cuatro preguntas.

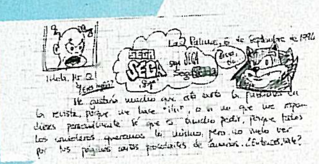
P. *¿Cuándo saldrá Mickey Mouse?*
R. No abrigues esperanza falsas acerca de una consola que tiene los días contados.

P. *¿Cómo se llamará el próximo Sonic para Master System?*
R. En Game Gear ha salido el Sonic Triple Trouble, así que puede que también salga en MS

P. *¿Habrá un Sonic Spinball MS?*
R. Sí, creo que está disponible desde hace muy poco tiempo (espero no equivocarme)..

Marc Cámara García, Badalona (Barcelona)

Master Dudas



P. *¿En plan lucha, ¿cómo está el Mortal Kombat? ¿Va bien o no? ¿y la segunda parte?*
R. Sinceramente, la versión Game Gear era muy superior a la de Master. Aunque hay que reconocer que la Master se las apañaba muy bien con todo lo que tenía que hacer, y encima se dejaba jugar.

P. *¿Es Robocop vs Terminator un juego completo?*
R. Combina adecuadamente las plataformas con la acción de gatillo fácil.

P. *¿Es tan bueno el Sonic Chaos como lo pintan?*
R. Sí, sobre todo teniendo en cuenta que aún no hay un Sonic 3 para Master y que probablemten sea ya el último Sonic que veamos.

P. *¿Saldrán nuevos juegos de rol al estilo de los de Master?*
R. Siento decepcionarte, sin embargo, puedes abrigar cierta esperanza en el sentido de que Shining Force II vea la luz para Master. Al fin y al cabo saldrá para Game Gear, y su circuitería no difiere mucho.

Samuel Alonso Pulido, Las Palmas de Gran Canaria.

URBAN STRIKE

Hay que reconocer que en Electronic Arts se las pintan como ninguno a la hora de crear cartuchos con una dificultad más bien alta. Pero ello no representa ningún problema cuando es posible encontrar una redacción como la nuestra que, atenta a vuestros deseos, ha decidido jugarse del principio al final el título estrella de esta compañía: «Urban Strike». Comentado hace un par de números, os recordamos que es un cartucho lleno de acción y estrategia, en el que tendréis que dirigir un helicóptero y cumplir con las misiones que os sean encomendadas.

NIVEL 1 Hawaii



Objetivo: destruir los radares situados sobre los edificios de visitantes. Dichos edificios se encuentran junto a la playa, en la isla principal. Se encuentran escasamente defendidos, apenas un par de soldados en sus torretas.



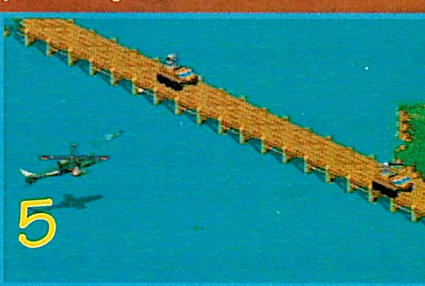
Objetivo: Robar dos espejos y llevarlos a un barco atracado en la zona Norte del mapa. Dichos espejos van transportados en camiones fácilmente localizables en el radar. Un par de ráfagas contra el camión bastarán.



Objetivo: Destruir los cuatro barcos espía antes de que escapen. Dichos barcos se encuentran anclados en la costa Este de la isla principal. Están defendidos por una pieza de artillería de bastante poder.



Objetivo: Rescatar al cirujano plástico, encerrado en una cabaña de madera al Norte de la isla. Destruid primero a sus guardianes a golpe de metralleta, y romped la cabaña sin usar los misiles, o le mataríais.



Objetivo: Volar el puente enemigo. El problema es que dicho puente es atravesado continuamente por unidades enemigas y vigilado por lanchas. La mejor estrategia es acercarse, lanzar un par de misiles, y alejarse.



Objetivo: Rescatar a los Boinas Verdes. Acudid a la isla pequeña que está más al Sur y recoged la bomba. Volad hasta la zona de la selva donde hay un humo púrpura y sobrevoladlo hasta que la bomba caiga.

NIVEL 2 Plataformas petrolíferas



Objetivo: Destruir la estación de bombeo. Se encuentra junto a la costa, muy cerca del punto de partida, protegida por poderosas unidades de artillería, por lo que la velocidad será un factor fundamental.



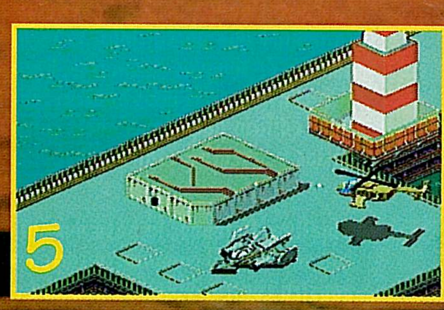
Objetivo: Acabar con las tropas y armamento que protegen las plataformas petrolíferas. Lo más peligroso son las dos unidades de artillería que cada plataforma tiene situadas en las esquinas. Usad 2 misiles.



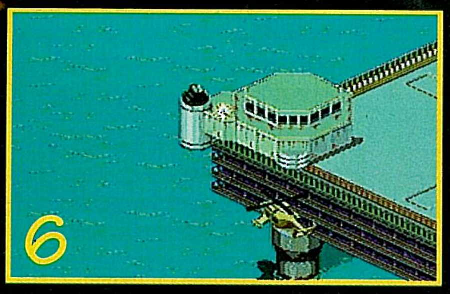
Objetivo: Rescatar a los supervivientes del barco .Volad hasta la plataforma del Este y aterrizad en el punto indicado. Pilotaréis un helicóptero mayor , y así podréis rescatarlos a todos ellos de una vez.



Objetivo: Interceptar el destructor de Malone antes de que ataque el puerto. Está fuertemente protegido por helicópteros Scorpion, varias lanchas Sea Snakes y cuatro piezas de artillería ligera.



Objetivo: Rescatar a la tripulación del submarino ruso. Luego volad hasta el barco de reparaciones, recoge el cargamento, y condúcidlo hasta el submarino antes de que éste estalle. Sencillo, o eso parece.



Objetivo: Destruir cazas enemigos antes de que despeguen. Deberéis volar hacia la nueva plataforma situada al Oeste. Los cazas tienen un blindaje débil, aunque no os olvidéis de los que están ocultos.



Objetivo: Destruir armamento en plataforma principal. Misión de simple habilidad. Quizá sea conveniente volver a coger el helicóptero grande, pues su blindaje es el doble del normal. Disparad contra todo.

NIVEL 3



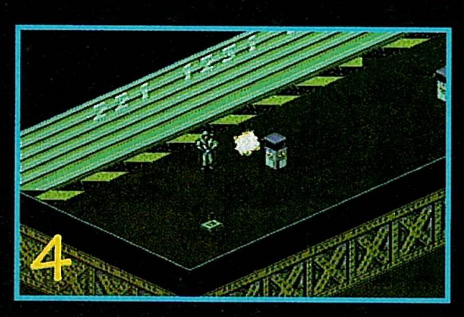
Objetivo: destruir las cuatro cámaras/metralleta para evitar ser detectados. Reservad los misiles para ellas. Para acabar con los guardianes bastarán unas simple balas El interior es bastante chungo.



Objetivo:Destruir cazas enemigos antes de que despeguen. Dos misiles por avión son suficientes. Junto al primero de ellos encontraréis una caja de municiones que seguro será bienvenida.



Objetivo: rescatar al agente secreto. Está encerrado en una mazmorra en la zona norte del mapa, y fuertemente vigilado. Te dará el código para iniciar la secuencia de autodestrucción



Objetivo: conectar el detonador. Se encuentra en lo más recóndito de la plataforma. Al llegar a él, introducid el código que os dio el agente y tendréis unos segundos para escapar. Tonto el último.

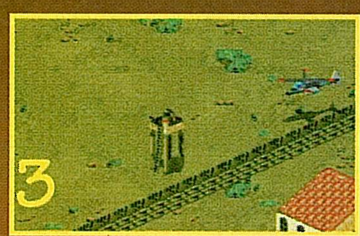
NIVEL 4 México



Objetivo: rescatar equipo de exploradores. Empezad por las torres de vigilancia . Luego entrad en el campo y disparad contra los barracones. Los muchachos saldrán y podréis llevarlos a la base. En plena misión, vuestro copiloto querrá realizar una acción personal, así que ayúdadle.



Objetivo: Destruir campamento enemigo. Misión simple pero en absoluto sencilla, pues el campamento está fuertemente vigilado. Los cohetes Hydra son el arma clave. Al destruir ciertos edificios aparecen unidades de artillería. Entre las ruinas encontraréis munición.



Objetivo: Proteger paracaidistas. El lugar de aterrizaje de nuestros muchachos está lleno de francotiradores, y vuestra misión será acabar con ellos. Para detectarles mejor, consultad el mapa continuamente. Procurad no herir a los paracaidistas. Rescatad a los prisioneros .

Objetivo: Robar planos secretos. Para ello deberéis destruir los edificios que los cobijan, recoger los planos así como los prisioneros que hay dentro. En las ruinas aparecerán unidades de artillería, y los blindados acudirán al oír el primer disparo, así que sed rápidos.

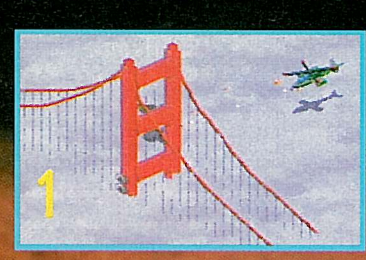


Objetivo: Destruir los vehículos blindados. Volad con el helicóptero hasta la torre de mando e introducid el código que os dieron en la misión anterior. El piloto aterrizará y se meterá en uno de los sofisticados vehículos enemigos. Vuestra misión será destruir los demás vehículos.

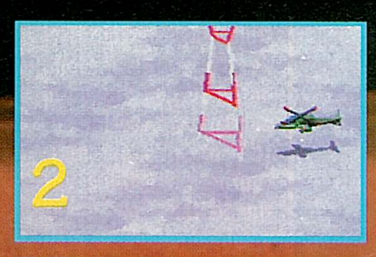


Objetivo: Destruir la fábrica de blindados. Destruid con la ametralladora la cabaña que indica el mapa y recoged la bomba de entre las ruinas. Llévadla a la puerta de la fábrica y dejadla caer. La factoría está enormemente vigilada, así que lo mejor es no meterse en líos.

NIVEL 5 San Francisco



Objetivo: Destruir las bombas que hay colocadas en el Golden Gate y en el Bay Bridge. Para ello simplemente hay que dispararlas con la metralleta. El problema es que están defendidas por cazas AF 487 y helicópteros Hover Chopper.



Objetivo: Destruir la Radio Tower. Poco que decir, excepto que hay numerosos francotiradores ocultos en la niebla. Lanzad unas cuantas ráfagas de metralleta antes de acercarte. Aunque perdáis tiempo, no desperdiciéis los misiles.

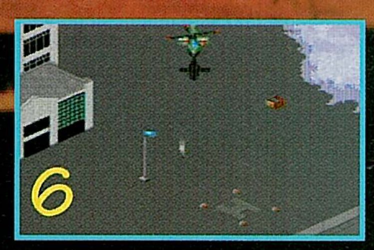


Objetivo: Destruir los Edificios Malone. No están demasiado protegidos, apenas un par de tiradores en la azotea. El problema es que los edificios son muy grandes y necesitaréis bastante munición para hundirlos. Hay items cerca.

Objetivo: Destruir el almacén de tanques. Un ataque directo será poco menos que un suicidio, pues el número de tanques es enorme. Pero si sois listo veréis unas bombas junto al edificio pequeño. Podéis recogerlas y lanzarlas contra ellos.



Objetivo: Destruir los laboratorios Micron. Dichos laboratorios se encuentran en pleno Golden Gate Park. Es una simple misión de búsqueda y destrucción, con el problema de que en las ruinas de los edificios aparecerán piezas de artillería.



Objetivo: Defender la base del ataque enemigo. El cronómetro corre en vuestra contra. Volad de regreso a la base y consultad el mapa continuamente para encontrar las unidades enemigas. Afortunadamente, abundan los items de todo tipo.



Objetivo: Capturar al lugarteniente de Malone. Intentará escapar en un flamante deportivo. Perseguidle por la autopista disparándole todo lo que tengáis. Destruid su coche antes de que llegue a Alcatraz. No os preocupéis por el enemigo.



Objetivo: Destruir Alcatraz. ¡Si Clint Eastwood se entera de esto...! . Pero resulta que en este presidio se encuentra una base de Malone que debéis destruir. Volad hasta allí y destruid todo lo que encontréis. No está demasiado defendido.



CENTROS MAIL EN ESPAÑA. Y AHORA TAMBIEN EN ARGENTINA



PARANA, 504. TEL: 374 95 38
CODIGO POSTAL C.P. (1017)



ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98



BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97



BARCELONA — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10



BARCELONA (PLAÇA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23



BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73

BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25



MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79

Móstoles MADRID — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15



Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24



Tres Cantos MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR). AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72

Fuengirola MALAGA — CALLE ALEMANIA, 5. TEL: 58 25 82

SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

S. SEBASTIAN — CALLE AUTONOMIA, 3. TEL: 47 40 72

DosHermanas SEVILLA — CALLE LAS MORERILLAS, 6. TEL: 566 76 64

Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 291254

VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA

A LOS MEJORES PRECIOS



VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939



ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71



ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56



MURCIA (NUEVO) — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO. TEL 21 19 65



VALENCIA (NUEVO) — PINTOR BENEDITO, 2



Palma de Mallorca (PROXIMA APERTURA) — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2. LOCAL 9. TEL: 72 00 71



SUPER PACK
MEGA DRIVE +7 JUEGOS+2 MANDOS
¡SUPER PRECIO! 24.900

- GOLDEN AXE
- SHINOBI
- STREET OF RAGE
- WORLD CUP ITALIA 90
- SUPER HANG ON
- COLUMNS
- SONIC



SONIC PACK
MEGADRIVE +2 CONTROL PAD+SONIC
14.990



MULTIMEGA
79.900







MEGADRIVE 32X
28.900





MEGA CD
39.900
CON ROAD AVENGER



BATMAN RETURNS	9900
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990
DRACULA	9900
DRAGONS LAIR	9900
DUNE	9900
FINAL FIGHT	8990
FLASH BACK	9990
HARRIER ASSAULT	9990
HOOK	9990
JURASSIC PARK	9990
LETHAL ENFORCERS	10900
MARKO'S FOOTBALL	9990
MEGA RACE	9990
MONIGHT RIDERS	9990
MORTAL KOMBAT	9990
NHL HOCKEY 94	8990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900
POWER MONGER	8990
PUGSY	7990
PRINCE OF PERSIA	8990
SEWER SHARK	9990
SILP HEED	9990
SONIC CD	8990
SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
TERMINATOR CD	10900
THUNDERHAWK	9990
TIME GAL	8990
WONDER DOG	8990
WWF RAGE IN CAGE	9990
YUMENI MANSION	11900

OFERTAS

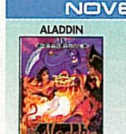
AFTERBURNER 3	3990
BLACK HOLE ASS.	3990
ROBO ALESTE	3990
WOLFCHILD	3990

OFERTAS SEGA

Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
ADDAMS FAMILY	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
ALIEN 3	MS - ~~5990~~ - 2490
ANDRE AGASSI	M. SYSTEM - 2490
ASTERIX	MEGADRIVE - 3990; M. SYSTEM - 1990
AYRTON SENNA	MS - ~~6590~~ - 4990
BACK TO THE FUTURE	M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE	MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD	M. SYSTEM - 4490
BATTLETOADS	GAME GEAR - 2990
BATMAN RETURN	M. SYSTEM - 2490
BLADES OF VENGEANCE	MEGADRIVE - 2990
B.O.B.	MEGADRIVE - 2990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990; GAME GEAR - 2990
COOL SPOT	MEGADRIVE - 4990
CRASH DUMMIES	MEGADRIVE - 5990; GAME GEAR - 2495
CRUE BALL	MEGADRIVE - 2990
DAVIS CUP TENNIS	MEGADRIVE - 4990
DESERT STRIKE	M. SYSTEM - 1990
DR. ROBOTNIK'S	M. SYSTEM - 1990
DONALD DUCK II	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 3990
DOUBLE CLUTCH	MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON	GAME GEAR - 2990
DOUBLE DRAGON 3	MEGADRIVE - 2990
ECCO THE DOLPHIN	M. SYSTEM - 1990
ETERNAL CHAMPION	MEGADRIVE - 5990
F 117 NIGHT STORM	MEGADRIVE - 3990
GENERAL CHAOS	MEGADRIVE - 4990
G. FOREMAN BOXING	MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
GLOBAL GLADIATORS	MEGADRIVE - 3990
GODS	MEGADRIVE - 2990
GP RIDER	GAME GEAR - 3990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 6990
JACK NICKLAUS	MEGADRIVE - 2990
JAMES POND II	GAME GEAR - 1990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
KRUSTY'S FUN HOUSE	GAME GEAR - 2495
LEMMINGS	MEGADRIVE - 4990; MS - ~~5990~~ - 2490
LETHAL ENFORCERS	MEGADRIVE - 4990
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
MASTER GAMES	M. SYSTEM - 2990
MUTANT L. FOOTBALL	MEGADRIVE - 2990
NBA ALL STAR	MEGADRIVE - 4990
OLYMPIC GOLD	GAME GEAR - 1990
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 3990; M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 2990
PACMANIA	M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER	M. SYSTEM - 2490
PGA TOUR GOLF	M. SYSTEM - 1990
PREDATOR II	M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2495
PUGGSY	MEGADRIVE - 4490
RAINBOW ISLAND	M. SYSTEM - 2490
RANGER X	MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 3990
RENEGADE	M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
ROBOCOP VS TERMIN.	MEGADRIVE - 3990
ROCKET KNIGHT ADV.	MEGADRIVE - 4990
SHINOBI III	MEGADRIVE - 3990
SNAKE RATE ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC II	MEGADRIVE - 3990; MS - ~~6990~~ - 2990
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 3990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
SPIDERMAN	M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2	GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN	MEGADRIVE - 5990
STREET FIGHTER II	MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE	M. SYSTEM - 1990
STRIDER II	MEGADRIVE - 3490; GAME GEAR - 1990
SUMMER CHALLENGER	MEGADRIVE - 2990
SUPER KICK OFF	MEGADRIVE - 3990
SUPERMAN	GAME GEAR - 1990
SIPER OFF ROAD	M. SYSTEM - 1990
TALMITS ADVENTURE	MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR	GAME GEAR - 2595
T-2 ARCADE	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
THE FLASH	M. SYSTEM - 1990
TOE JAM & EARL II	MEGADRIVE - 3990
VIRTUAL PINBALL	MEGADRIVE - 2990
WARPSPEED	MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ	MEGADRIVE - 4490
WIMBLEDON	MEGADRIVE - 5490
WOLFCHILD	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1990
WWF STEEL CAGE	GAME GEAR - 2495
WWF WRESTLEMANIA	MEGADRIVE - 2990
X-MEN	MEGADRIVE - 3990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490
ZOOL	GAME GEAR - 1990

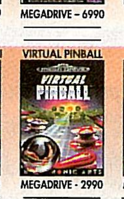
NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.





























Juego	Precios
ALADDIN	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
ART OF FIGHTING	MEGADRIVE - 9900
BUBSY II	MEGADRIVE - 8890
BONKERS	MEGADRIVE - 9990
CASTELVANIA	MEGADRIVE - 7990
DRAGON BALL Z II	MEGADRIVE - 9990
DUNE 2	MEGADRIVE - 9900
DYNAMITE HEADY	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
FIFA 95	MEGADRIVE - 8990
FS JI	MEGADRIVE - 9990
HULK	MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5990
IMG TENNIS	MEGADRIVE - 8990
JUNGLE BOOK	MEGADRIVE - 9490; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
JURASSIC PARK RAMPAGE	MEGADRIVE - 9990
MASTERS OF COMBAT	M. SYSTEM - 5990
MORTAL KOMBAT II	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
NBA JAM	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN	MEGADRIVE - 9990
HHL HOCKEY 95	MEGADRIVE - 9990
REY LEON	MEGADRIVE - 11990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
SAMPRAS TENNIS	MEGADRIVE - 10490
SHAQ-FU	MEGADRIVE - 9990
SHINING FORCE II	MEGADRIVE - 11990
SILVESTRE Y PIOLIN	MEGADRIVE - 9990
SONIC 3	MEGADRIVE - 10490
SONIC & KNUCKLES	MEGADRIVE - 9990
SONIC TRIPLE TROUBLE	GAME GEAR - 5990
SUPER ST. FIGHTER	MEGADRIVE - 10490
TAZ IN SCAPE F. MARS	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
URBAN STRIKE	MEGADRIVE - 8990
VIRTUA RACING	MEGADRIVE - 10490
WORLD CUP USA 94	MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990







































Gastos de envío:
POR CORREO 250 Ptas
POR AGENCIA 750 Ptas



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h







Astérix

And the Great Rescue

Después de aquella primera aventura, parece que les ha gustado el mundo de las consolas, y he aquí que los locos galos están de vuelta en un nuevo cartucho para Master System y Game Gear. Y como ya es habitual, aquí tenéis una breve guía.

Fase 1: Galia

Fase 1-1

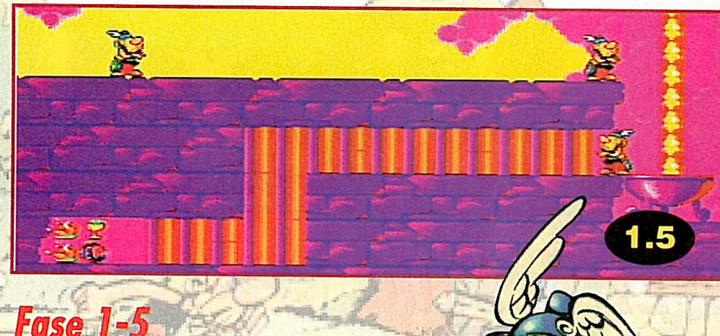
Al iniciar la fase, ve a la izquierda y hazte con la primera llave del juego. Te abrirá la puerta que da entrada al subterráneo. La segunda llave está a la derecha de los dos bloques rojos y amarillos. Tras colarte por el segundo ascensor hay dos bloques invisibles que te permitirán capturar una vida.

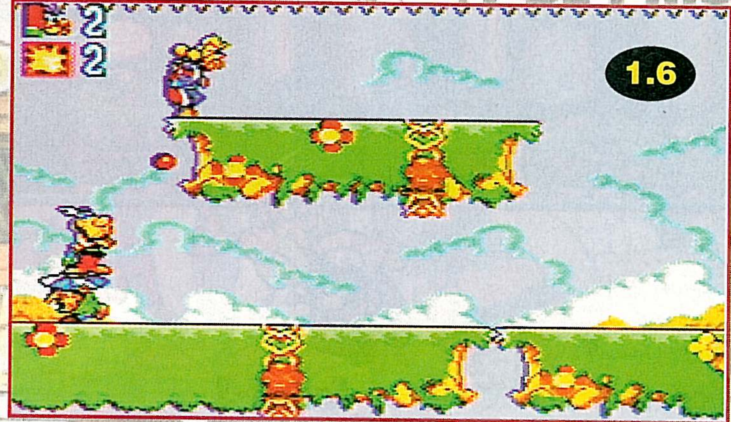
Fase 1-3

A la izquierda hay una llave. Tras cogerla no bajes por el ascensor y abre la puerta. Antes de romper el segundo grupo de bloques de hielo necesitas hacerte con una nueva llave que hay por el camino de la izquierda. Baja, pisa el resorte y de paso hazte con otra vida. Coge la pócima de levitación y utilízala donde pisaste el resorte, pero ahora hacia la derecha.

Fase 1-4

Mueve con Obélix la piedra de arriba y pisa el resorte. Más adelante habrá dos resortes amarillos nuevos. Haz lo mismo, písalos y se abrirán nuevas sendas. En lo más profundo hay otra vida y un cáliz que recargará la energía de nuestros héroes. Utiliza la pócima de levitación para volver arriba. Después, para superar a los soldados azules necesitarás la pócima de disfraz. Ten mucho cuidado con ellos porque con un solo roce de su cuerpo te quitarán directamente una vida.





Fase 1-5

Para comenzar bien este sector baja a la izquierda y consigue una Mega-bomba y un cáliz de energía. Por el camino superior obtendrás una pócima para volar. Baja y utilízala para sobrevolar la tierra de fuego que hay en el pasadizo más profundo y tras la cual encontrarás la anhelada salida de esta fase.

Fase 1-6

Para acabar con el enemigo final de esta fase coge las bombas que te sirve el enanito y luego súbete sobre su escudo. Desde allí podrás atacar a tu enemigo sin riesgo alguno para la integridad física de tu amigo el galo.



Fase 2: Campamento Romano



Fase 2-1

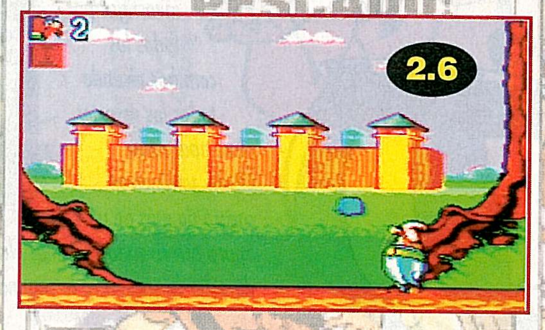
Esta zona es ideal para Astérix porque encontrarás gran cantidad de pequeños caminos. Las bombas y las nubes son las mejores armas para superar los obstáculos. Debes estar muy atento y caminar con cautela porque te aparecerán, en cualquier sitio, pequeños arqueros que están ocultos esperando tu llegada. De todas formas esta fase no debe representarte ningún problema.

Fase 2-3

Astérix puede introducirse en las tiendas y capturar más dinero. Hazte con las nubes y súbete a la polea. Sobre la tienda hallarás un ítem de invulnerabilidad y una vida. Luego simplemente desciende y atraviesa los pasadizos para alcanzar la salida.

Fase 2-4

Camina con Astérix hacia la derecha, salta sobre la rueda giratoria y continua hasta alcanzar otra Mega-bomba. La catapulta hará el resto. No te olvides de coger las nubes, son imprescindibles para avanzar sin sufrir daños.
Subirás a una plataforma que parece el final puesto que la única salida es el salto al vacío. Salta con decisión porque caerás sobre otra catapulta. Tras los cascos romanos está el final.



Fase 2-6

Obélix tiene que devolver, a base de buenos puñetazos, las piedras que le envían desde la fortaleza. Pero debes hacerlo antes de que éstas toquen el suelo porque de lo contrario estallarán y reducirán tu energía.



Fase 3: El Bosque

Fase 3-1

Encarámate a la parte superior de las flores para alcanzar las bombas de la derecha. Ellas serán las encargadas de limpiarte el camino de enemigos. Luego simplemente salta de rama en rama hacia la izquierda hasta topar con la pócima que te saque de la fase.

Fase 3-3

En lo más profundo del bosque lleva tus pasos hacia la derecha hasta llegar al final. Allí un muelle te elevará a las plataformas superiores, donde está la salida. Los enemigos están escondidos en los troncos de los árboles, así que cuando veas alguno lánzale una bombita.

Fase 3-4

Nada más salir ve hacia la izquierda para introducirte en un pasadizo oculto que esconde una vida y una Mega-bomba. Hay más pasadizos entre las piedras así que indaga por todas ellas. El resto es sólo subir de plataforma en plataforma.

Fase 3-5

La clave de esta subfase es bajar enseguida y hacerte con las bombas y con el disfraz. Ambos se encuentran en lo más profundo de la tierra. Luego una seta oculta te elevará hasta la superficie y ya sólo tendrás que ir siempre hacia la derecha. Después, se hábil.

Fase 4: La Galera Romana

Fase 4-1

Camina despacio y observa con atención cuáles son las baldosas que desaparecen. A la derecha de las columnas superiores hay una vida que sólo podrás alcanzar con la utilización de dos nubes (una sobre la otra). Si decides continuar por el camino de abajo llegarás hasta una Mega-bomba. Antes de introducirte en los laberínticos pasadizos de la izquierda debes hacerte con una cápsula de disfraz que se encuentra en lo más alto. Entre los pasadizos metálicos hay otra vida.

Fase 4-3

En los primeros subterráneos tienes que encontrar una llave y una pócima voladora. Ambas resultarán imprescindibles en el futuro. Luego debes investigar por todos los caminos pisando todos los resortes que aparezcan. Obélix también te sacará de más de un apuro con su salto sobre los bloques de hielo. En los terceros y últimos pasadizos de la derecha se encuentra la segunda llave que da acceso a la pócima del final de fase.



Fase 4-4

A poco de empezar tienes que coger una llave verde. Luego arrastra la piedra azul hacia la derecha. Sal al exterior del barco y sube por los cables de los palos. Si quieres un buen consejo elimina a los romanos con puñetazos y guárdate las bombas para los esqueletos.



Fase 4-4

Para acabar con el pirata debes aprovechar el segundo que permanece quieto en la parte de abajo para acercarte con Obélix y golpearle. El resto del tiempo limítate a esquivarle.

Super Truco

Astérix y Obélix son unos personajes inmortales pero para que lo sean aún más, ahí va un código de vidas para Action Replay:

00C19702

Pero por si esta ayudita no fuera suficiente para acabar el juego también te vamos a regalar los passwords de las distintas fases:

- Fase 2: 40732
- Fase 3: 23554
- Fase 4 : 02174
- Fase 5 : 98613



Fase 5-1

Ya estamos en Roma y por supuesto no deben faltar los acueductos.
Coge la primera pócima de nubes y continúa por la parte de abajo del acueducto. A la altura de los dos hombres que arrojan lanzas desde arriba, sube hasta encontrar el resorte amarillo. Písalo y déjate caer tranquilamente porque en seguida llegarás al final.

Fase 5-2

Coge la pócima de levitación y cuélate por el hueco que hay en el techo justo encima de dicha pócima. Gira a la izquierda y obtendrás una llave y una pócima de disfraz. Utiliza la llave en la puerta de la derecha, te colocas el disfraz y, a ¡la siguiente subfase!.



Fase 5-3

Nada más empezar gírate hacia la izquierda y salta. Caerás sobre unos bloques invisibles que te ayudarán a alcanzar una hoz de invulnerabilidad. Camina por la galería de abajo hasta encontrar otra pócima de alas. Utilízala y enfila directo hacia la salida.

Fase 5-4

Lanza una bomba a la rueda que sostiene la silla y ésta caerá para dejarte el casmino libre. Por la zona de arriba encontrarás un nuevo resorte amarillo que abre una compuerta posterior. Esta compuerta es fundamental para capturar una vida que hay sobre la gran tienda de campaña.

Fase 5-5

Con Obélix salta sobre los semicírculos azules que hay en el suelo y se abrirán nuevos caminos. Date una rápida vueltecita por los pasadizos evitando las subidas de agua. La pócima más importante de esta subfase son las nubes, y por suerte las encontrarás en casi todos los caminos. En los primeros pasadizos tendrás que encontrar dos resortes: uno rojo y otro amarillo. Al salir de los pasadizos gira a la izquierda y hallarás la última vida del juego.





Fase 5-6

Deberás golpear 20 veces la cara del oso que aparece detrás de las puertas. Cuando lo hayas realizado el oso ya no se esconderá más y entonces Obélix será el encargado de rematar la faena dándole un super puñetazo.



MASTER SYSTEM

ECCO THE DOLPHIN
Últimos passwords



He aquí las claves correspondientes a las últimas fases del juego:

The City of Forever 2: CSGQM.
The Tube: UYPKC.
The Machine: YAPOW.
The Vortex: QWQCK.

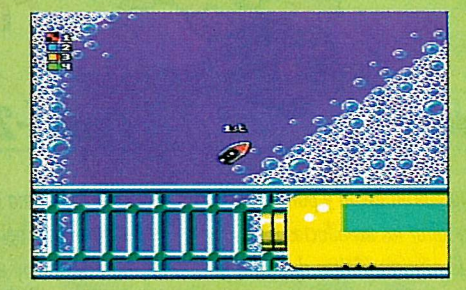
MORTAL KOMBAT
Códigos de Acción Replay

OOC4 8848 - Energía Infinita jugador 1
OOC4 O928 - Modo sangriento
OOC4 24Ox - x = O ó A - Elegir nivel
OOC4 36O9 - Tiempo infinito
OOC4 8A48 - Energía Infinita jugador 2

MICROMACHINES
Más trucos

Y es que todavía hay más. Y estos dos son muy interesantes, así que no los perdáis de vista.

Velocidad Extra
Para ello debéis ganar la primera carrera de clasificación, pero entrando marcha atrás. Esto os hará más rapidos en los siguientes circuitos.



Selección de circuito
Para conseguirlo, realizad esta secuencia: arriba, 2, abajo, 2, 2, izquierda, 2 y 2 en la pantalla de introducción.



Códigos de Actión Replay

Apuntáos estos dos códigos de Action Replay, y tened por seguro que las carreras serán mucho más fáciles. ¡Así cualquiera gana!:

OOD8 7BO8 - Para ganar siempre.
OODF 24O1 - Para clasificarse siempre.

VUESTROS TRUCOS

World Cup USA ´94
Password para la final Alemania - Holanda:
YD-- RBGJ -T5Z LRL- TNTY PYZG JBW9

Aladdin
Passwords para todos los niveles:
1- **AJGJ**
2- **LAEA**
3- **ASNF**
4- **DMIA**
5- **INSI**
6- **NEUA**
7- **AALG**
8- **BLTO**
9- **UIAN**

Desert Strike
Passwords:
Campaña 2- **QQDJQLP**
Campaña 3- **QFUMHLZ**
Campaña 4- **QFUHQQY**

Sonic 2
Antes de encender la consola presiona simultáneamente en el mando dos Arriba - Izquierda y los botones 1 y 2. Enciende la consola y espera a que la pantalla en la que sale Sonic corriendo desaparezca. Luego, en la pantalla del título pulsa el botón 2 del mando uno dos veces. Aparecerá un menú para elegir fase.

Terminator
Presiona los botones 1 y 2, y cuando la pantalla se oscurezca presiona Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo. Aparecerán un cero encima de otro y elige fase con derecha o izquierda,

Super Monaco GP II
Introduce este password y ganes o pierdas terminarás el juego:
EYDQ - AWAX

Spiderman
En el nivel de dificultad Nightmare, cuando hayas derrotado al lagarto y hayas cogido la llave, déjate caer al pie de la escalera, agáchate y presiona el botón 2. Te transformarás en Venom.
Jordi Vila Vallejo, Barcelona.



MEGA DRIVE

FIDO DIDO
Passwords de nivel

Este estrafalario muchacho tiene problemas para pasar de fase. Vamos a echarle una mano.

Nivel 2: **ALLSFAIR**
Nivel 3: **SOFTWAREWOLF**
Nivel 4: **BONETOPICK**
Nivel 5: **FEAROFFLYING**

MIG 29
Super password

En este juego no se han andado con "chiquitas". En vez de incluir complicadas claves u ofrecer todos los passwords han colocado esta clave para acceder a todas la fases incluidas The Iron Hand y White Pegasus. Es este: **WEXBJOISGIITES**.

STREETS OF RAGE 3
Para jugar con el mismo personaje

Si hay algún personaje que os parece tan poderoso que ambos jugadores queréis elegirle, realizad esta operación. En la pantalla de selección moved la flecha hasta "2 players". Ahora presionad abajo y C al mismo tiempo con el pad 2. Oiréis un sonido si lo habéis realizado correctamente. Ahora en el modo dos jugadores podréis escoger a **un mismo personaje**, y jugar como si fueran gemelos.

NORMY
Elegir nivel

Para conseguir que funcione este truco no tienes más que encender la coonsola, y cuando aparezca la pantalla de presentación, introduce el segundo pad e inmediatamente pulsa «reset». Después, en la pantalla de Hih Score pulsa A, B y C al mismo tiempo y... ¡sorpresa!

OUT RUNNERS
Coche Virtua Formula

Para conseguir un **nuevo coche** llamado Virtua Formula, presionad en la pantalla de presentación izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A, C, y oiréis un pequeño ruido que os indicará que el truco ha funcionado. Después elegid el modo Arcade y a la hora de elegir coches tendréis la opción de este Virtua Formula.

ROBOCOP VS TERMINATOR
Dos trucos más.

-Comenzad el juego de forma normal y pausad en cualquier momento. Ahora presionad C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A. Voved al juego y veréis como todos los enemigos son ahora Skeletons y Señoritas asesinas.

-Para **ser invencible** en el modo Turbocop (cuyo truco os ofrecimos el pasado mes) comenzad el juego en el nivel Trainer, y moved a Robocop al lado izquierdo y presionad arriba y C para saltar. Entraréis en una pantalla en la que los programadores os darán un nuevo mensaje.

VUESTROS TRUCOS

Códigos Action Replay
Hulk - vidas infinitas: FF088 90003
Side Pocket - vidas infinitas: FFC09 40008
Tiny Toon - vidas infinitas: FFFB0 90002
Zombies - Vidas infinitas: FFFAD 70002
Miguel Pell Serrallonga, Barcelona.

Bio Hazard Battle
En la pantalla de presentación manten pulsado C, gira el pad direccional hacia la derecha y luego presiona START. Aparecerá un menú de selección.

Power Ball
Deten el juego en la pantalla de selección de equipo, presiona B, B, C, B, B y C. Sonará una campana y aparecerán cuatro nuevos equipos: México, Canda, Francia y Alemania.

Cool Spot
Comienza el juego normal, detenlo y pulsa A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A y C. Oirás un ruido y terminarás el nivel. En el siguiente tendrás vidas infinitas.
Juan Luis Mediavilla. Fuengirola, Malaga.

Fatal Fury
Para ganar infinitos asaltos, en la pantalla de control selecciona un punto y pulsa Izquierda más B. Sólo funciona para dos jugadores.
Mercedes Rodríguez Fernández, Zamora.

Dracula
Para pasar de fase pulsa Abajo, Derecha, A, C, Arriba, Izquierda y A cuando aparezca el campo de batalla. Una vez en el juego pulsa pausa y presiona Arriba para pasar de fase.
Carolina Lavers Fernández. Las Palmas.

BOB
Estos son los passwords para el primero y segundo mundos:
1er mundo: 000000, 171058, 950745
2do mundo: 672451, 272578, 652074
Alfonso Franganillo Sierra, Madrid.



MEGA DRIVE

CHAOS ENGINE

Password especial



Ya os hemos ofrecido algunos, pero ahora tenemos un password para pasar al **segundo nivel** totalmente equipados y con varias **vidas** en vuestro haber. La clave es:
CHSNGIN12345

CYBORG JUSTICE

Menú secreto

Seguid estas instrucciones y llegaréis a un **menú secreto** repleto de sorpresas: Haced que vuestro Cyborg vaya a la Assembly Room y después comenzad el juego como siempre. Pausad rapidamente la acción y entonces presionad C, B, B, C, C, A, B, C. Si lo habéis hecho correctamente la pantalla aparecerá como por arte de magia. Allí podréis encontrar selección de nivel, cambio de armas o aumento de vidas.

JUNGLE STRIKE

Dos nuevos trucos

Tomad nota de una nueva forma para pasar de nivel sin necesidad de introducir los correspondientes passwords. Para ello debéis introducir el siguiente código: **4SJY7S6FB6** y añadid la siguiente letra dependiendo del nivel en el que queráis comenzar.

Nivel 2 - **R**
Nivel 3 - **9**
Nivel 4 - **V**
Nivel 5 - **W**
Nivel 6 - **X**
Nivel 7 - **T**
Nivel 8 - **7**
Nivel 9 - **N**
Pantalla final - **L**

Con la misma formula anterior, pero utilizando el código **MGKNSHPGER** y añadiendo las mismas letras podréis elegir el copiloto a vuestra voluntad.

DUNE: BATTLE FOR ARRAKIS

Passwords de nivel

Finalmente, os ofrecemos las claves de la tercera ciudad, Harkonnen:

1. **DEMOLITION**
2. **SPICESATYR**
3. **BURNINGSUN**
4. **DARKHUNTER**
5. **EVILMENTAT**
6. **ITSJOEBWAN**
7. **DEVASTATOR**
8. **DEATHRULER**

NBA JAM

Nuevos sonidos

Seguid estas instrucciones para disfrutar de **algunos sonidos** realmente divertidos:

1. Contestad afirmativamente cuando os pregunten si queréis colocar vuestras iniciales.
2. Introducid las dos primeras iniciales y seleccionad la tercera pero **SIN** introducirla.
3. Presionad Start y el correspondiente botón para:

Frase	Letras	Botón
HELLO	GAP	C
IT'S A BLOW UP	SNK	C
OH MY	CHR	C
IS IT A TWO?	JAZ	B
BOOMSHAKALAKA	ZOB	B

VUESTROS TRUCOS

Sonic 3
En el nivel Angel Island, recoged 100 anillos (obtendréis una vida), avanzad y encontraréis 3 loopings seguidos y un árbol gigante por el interior del cual Sonic ha de subir una vez deja atrás los anteriormente citados loopings. Bueno, pues en vez de bajar por los loopings, id por encima de ellos y cuando lleguéis al último saltad lo más lejos que podáis. Alcanzaréis una rama no visible a simple vista. Veréis una tele que os dará una vida. Repetid la operación las veces que queráis para conseguir vidas.
En el nivel del agua utiliza a Tails ya que puede nadar y sale más fácilmente del agua.

Aladdin
En el segundo nivel avanza hasta un tendero con una gorra de Mickey, tira hacia atrás y cuando llegues al principio verás una vida y cuatro manzanas, vuelve al tendero y ponte la gorra, ganarás otra vida.

Altered Beast
Pulsa B y START en la pantalla de título para un menú de opciones.

Streets of Rage 2
Selcción de nivel pulsa START en el pad 1. Luego en el pad 2 selecciona opciones. Pulsa y manten pulsados A y luego B, pulsa START y tendrás nueve vidas.

Castle of Ilusion
Para destrozar al dragón del nivel 4 sólo tienes que saltar alto y rebotar o saltar sobre su cabeza.

Joe Montana Sportstalk Football
Para jugar contra Dallas en el Sega Ball introduce el código **FAATAAAAA**.

Toni de la Torre Labarta, Barcelona.



MEGA CD

TERMINATOR CD
Menú secreto

Cuando aparezca la pantalla del título presionad y mantened apretado "derecha" en el pad direccional e id presionando: B, C, B, B. Ahora soltad todo y presionar «Start». Aparecerá un menú en el que encontraréis 9 sabrosas vidas, 3 armas diferentes y 98 bombas. Cuando hayáis terminado iluminad «Run game» y presionad «Start».

REBEL ASSAULT
Últimos paswords

Aquí tenéis los 9 últimos passworsds para este sensacional juego. Recordad que son para el nivel de juego Normal.

8. JULPA	12. JHOFF
9. MORRT	13. ITHOR
10. MUFTAK	14. UMWAK
11. RASKAR	15. ORLOK

PUGGSY
Passwords

FASE 8
162 553 520
650 735 537
770 345 054

MANSIÓN
160 553 520
254 617 533
673 315 054

5 JEFE: EL DRAGÓN
000 753 100

254 217 523
663 317 154

JEFE FINAL
700 276 007
304 205 663
037 256 576

VUESTROS TRUCOS

Jurassic Park CD
Cuando hayas cogido todos los huevos enchufa el segundo pad y presiona START. Saldrá una pantalla doble donde si pulsas START podrás ver todo lo que quieras del juego.
Juan Aparicio Martín, Madrid.

Sol Feace
Para empezar con 99 vidas pulsad A, B, C, A, B, C, B, C, B, A y START.
Juan Carlos Elipe, Alcala de Henares (Madrid).

Sonic CD
Si ya te has cansado de quedarte siempre atascado en el mismo nivel, he aquí un pequeño truco para pasar de nivel. En la pantalla del título pulsa ARR, ABA, IZDA, DCHA y B.
Israel Aguilar Regaña, Sevilla.

GAME GEAR

ALIEN 3
Codigos de Acción Replay

Después de mucho investigar nos hemos hecho con estos códigos de Action Replay:

00C4 2403 - Vidas infinitas
00C4 6A55 - Energía Infinita
00C4 2763 - Munición ilimitada
00C4 290A - Lanzallamas infinito
00C4 2D0F - Granadas infinitas
00C4 7903 - Tiempo ilimitado
00C4 2B99 - Misiles ilimitados
00C4 6A46 - Invencibilidad

REN AND STIMPY
Passwords de nivel

He aquí la solución para terminar con este juego:
2. Stinking Dry desert:
AURGHH
3. Stinking Wet Boyou:
ZONNNK
4. Perilous Mt Hoek:
YYYOWW
5. Great Frozan north:
ZOWCHH

STAR WARS
Jugar sin Solo

Mantenened pulsados los botones 1, 2 y Start al mismo tiempo que encendéis la consola, hasta ver las estrellas. Aparecerá el logo de Sega en la esquina superior izquierda de la pantalla. Ahora podréis demostrar si sois capaces de ganar sin Solo ni Leia.

VUESTROS TRUCOS

Jurassic Park
Antes de empezar un recinto, inicia un viaje en Jeep. En el camino encontrarás unos obstáculos, si se les dispara obtendrás una pocima azul que restablece en un punto la vida.
Arkaitz Ugartemendia, Barcelona.

Wimbledon
Este código os proporcionará máximo poder en los golpes, máxima rapidez y máxima habilidad: **IKM JKI POC.**
Luis González Camino, Santander.

Jungle Book
Después de que aparezca el logo de Disney pulsa ARR, ABA, ARR, ABA, IZDA, DCHA, IZDA, DCHA y START, podrás seleccionar nivel.
Raúl Fernández La Cruz, Valencia.

Catálogo Juegos TODOSEGA

Llegan las Navidades y con ellas una gran cantidad de tiempo libre para entretenerse y divertirse, bien con la familia, bien con los amigos, o con la consola, ¿por qué no?. Pero cuando llegan estas fechas surge la duda, ¿cuál me compro?. Para ello, os ofrecemos la primera parte de un catálogo que contiene todas las referencias del mercado español. Encontraréis información del programador, la compañía distribuidora, un pequeño texto descriptivo y una calificación en base a puntos rojos. Esta primera parte cubre los juegos deportivos, arcades y de lucha. El mes que viene, más...

Deportivos



Mega Drive

Distribuidos por SEGA:

AP TOURNAMENT GOLF (●●)
SEGA
Introdúcete de la mano de Arnold Palmer en el ambiente de una gran competición de golf.

CALIFORNIA GAMES (●●)
SEGA
Deportes poco habituales de las retransmisiones de televisión al alcance de tu mano.

DAVID ROBINSON BASKETBALL (●●)
SEGA
Más baloncesto americano de calidad con el patrocinio del famoso David Robinson.

EVANDER HOLYFIELD BOXING (●●●)
SEGA
Los asaltos más vibrantes de tu consola. No dejes que Evander te arrincone.

GREATEST HEAVYWEIGHTS CHAMPIONSHIP (●●)
SEGA
No seas pesado y échale un vistazo a este cartucho. Un homenaje al deporte de las doce cuerdas.

GRANDSLAM TENNIS (●●●)
SEGA
La mejor simulación de tenis jamás recogida en un cartucho. Montones de torneos por disputar...

JB DOUGLAS BOXING (●●)
SEGA
James Buster Douglas protagoniza un cartucho lleno de acción. No te quedes K.O. jugando.

JM FOOTBALL (●●●)
SEGA
La espectacularidad del fútbol americano de la mano de una estrella como John Madden.

JM FOOTBALL 2 (●●●)
SEGA
Segunda entrega de este juego clásico que tiene al fútbol americano como protagonista.

JM FOOTBALL 3 (●●●)
SEGA
La saga continua. ¿Será cierto eso de "a la tercera va la vencida"?. Pues no dejes que te venzan.

OUT RUN (●●●●)
SEGA
Un clásico de las recreativas que no se quiso perder su cita con las consolas domésticas.

OUTRUN 2019 (●●)
SEGA
La versión futurista de un clásico de las recreativas. Cambian los vehículos pero no la diversión.

SUPER HANG-ON (●●●)
Programado por SEGA
Toda la emoción de las carreras de motos sin salir de casa. No te olvides de llevar el casco.

SUPER REAL BASKETBALL (●●)
SEGA
El primer juego de baloncesto para la 16 bits. A años luz de los últimos lanzamientos, pero siempre jugable.

SUPER MONACO GP (●●●)
SEGA
Todos los circuitos del mundo a vuestra disposición. El bólido ya está preparado, sólo faltáis vosotros.

SUPER MONACO GP 2 (●●●)
SEGA
Carreras de coches a toda velocidad con el apadrinamiento de un mito inmortal: Ayrton Senna.

ULTIMATE SOCCER (●●)
SEGA
Lo último en fútbol. Goles a montones, faltas, penalties y un buen repertorio de equipos para elegir.

VIRTUA RACING (●●●●●)
SEGA
La tecnología del chip SVP acelerando a los bólidos más rápidos del mercado consolero. Indispensable.

WIMBLEDON TENNIS (●●●)
SEGA
El torneo más prestigioso del mundo cambia de sede y abandona las islas para desarrollarse en tu casa.

WORLD CUP ITALIA 90 (●●)
SEGA
La recreación más real del Mundial de Fútbol disputado en Italia hace ya unos cuantos añitos.

WRESTLE WAR (●●)
SEGA
Los combates de Wrestling más salvajes con todos los golpes de estos musculosos luchadores.

Distribuidos por ARCADIA:

GEORGE FOREMAN K.O. BOXING (●●●)
ACCLAIM
Entra en el ring acompañado de todo un especialista en este deporte.

JACK NICKLAUS GOLF (●●●)
ACCOLADE
Intenta ganarle unos hoyos al mejor golfista del mundo.

SHUT UP'JAM (●●)
ACCOLADE
Practica el baloncesto callejero en un dos para dos sin concesiones a la galería. Recordad que ser bueno es duro.

SUMMER CHALLENGE (●●●)
ACCOLADE
Las pruebas deportivas que te cautivaron en las olimpiadas ahora en tu consola. deporte fesco, de verano.

TEST DRIVE DUEL II (●●●●)
ACCOLADE
Un duelo a toda velocidad por saber quién es el mejor. No hay reglas. Gana el primero en llegar.

PELE SOCCER (●●)
ACCOLADE
O Rei Pele nos recomienda este cartucho. ¿Vais a hacerle el feo de no seguir sus recomendaciones?.

PETE SAMPRAS TENNIS (●●●●●)
CODEMASTERS
El mejor juego de tenis de todos los tiempos. Reune un grupo de amigos y empieza a disfrutar de lo lindo.

Distribuidos por DROSOFT:

IMG INT. TOUR TENNIS (●●●●●)
ELECTRONIC ARTS
Los mejores torneos de tenis del mundo recogidos en este cartucho para que no tengas tiempo de aburrirte.

MARIO ANDRETTI RACING (●●●)
ELECTRONIC ARTS
Pilota coches de Fórmula Indy o coches de rallycross, por las pistas más exigentes del mundo.

MUTANT LEAGUE HOCKEY (●●●)
ELECTRONIC ARTS
La liga de Hockey sobre hielo más salvaje que hayas visto en tu vida. Sólo para expertos.

NBA SHOWDOWN 94 (●●●●●)
ELECTRONIC ARTS
Uno de los mejores simuladores deportivos que existen con el baloncesto NBA como protagonista.

NBA LIVE 95 (●●●●●)
ELECTRONIC ARTS
Lógica actualización del NBA Showdown. Muchas mejoras respecto a su antecesor y la misma jugabilidad.

NHL HOCKEY 95 (●●●●●)
ELECTRONIC ARTS
La última entrega de esta saga de excelentes simuladores de Hockey sobre hielo sorprende otra vez por su calidad.

MASTER SYSTEM

Distribuidos por SEGA:

AYRTON SENNA SUPER MONACO GP (●●●)
SEGA
Carreras de Formula Uno a velocidad de vertigo de la mano de un ídolo como Ayrton Senna.

BATTLE OUT RUN (●●●)
SEGA
El más difícil todavía. Líbrate de tus enemigos mientras conduces a toda velocidad.

BUGGY RUN (●●●●)
SEGA
Te esperan un montón de pequeños circuitos por disputar mejorando tu vehículo con el dinero ganado tras el triunfo en cada prueba.

CALIFORNIA GAMES (●●)
SEGA
Toma el sol de este estado americano mientras disfrutas de los deportes más divertidos y arrasas con los rivales.

CALIFORNIA GAMES 2 (●●●)
SEGA
Si te gustaron las primeras pruebas, éstas te entusiasmarán. Son aún más divertidasd y entretenidas que aquellas.

CHASE HQ (●●●)
SEGA
Recorre las autopistas americanas e intenta llegar sin daños a la línea de meta, corre, la carretera es tuya.

ENDURO RACER (●●●●)
SEGA
Agárrate fuerte al manillar de tu moto y prepárate a saltar obstáculos como un verdadero loco.

FORMULA 1 RACING (●●●)
DOMARK
Colócate el casco y acelera a tope para derrotar a tus contrincantes. Tu coche puede hacerlo puesto que tiene potencia a raudales.

GP RIDER (●●●)
SEGA
Carreras de motos con el aliciente de tener que echar a los rivales fuera de la carretera para triunfar en este curioso y endiablado cartucho.

GREAT BASKETBALL (●●●)
SEGA
Logra una canasta de tres con este cartucho. Defiende a muerte y la victoria será tuya.

GREAT BASEBALL (●●●)
SEGA
Un lujo para los amantes de este deporte. Prepárate a batear hasta donde nadie ha llegado nunca.

GREAT GOLF (●●●)
SEGA
Prueba tu destreza con los palos en los hoyos del campo de la Master System.

GREAT VOLLEYBALL (●●●●)
SEGA
Uno de los deportes menos vistos sobre las consdolas aterriza sobre la Master System.

HANG ON (●●●●)
SEGA
Siente toda la emoción de las mejores carreras de motos desde la comodidad de tu sillón.

MICROMACHINES (●●●●●)
CODEMASTERS
Si quieres acción, aquí vas a tenerla hasta decir basta. Juega contra la máquina o desafía a un amigo para aumentar la diversión.

OUT RUN (●●●●)
SEGA
La Master acoge en sus circuitos a esta joya de las recreativas

OUT RUN EUROPA (●●●)
US GOLD
Participa en una carrera en la que todo vale con tal de llegar primero a la línea de meta y conseguir el triunfo.

PGA TOUR GOLF (●●●●)
TENGEN
Uno de los mejores juegos de golf aparecidos nunca en la Master System. Si te gusta este deporte no te lo puedes perder.

PUT & PUTTER (●●●)
SEGA
Uno de los juegos de golf más simpáticos del amplio catálogo de Sega.

PRO WRESTLING (●●●)
SEGA
Gana el combate de tu vida contra rivales de mucho cuidado. Ah, olvida las reglas.

RC GRAND PRIX (●●)
SEGA
Maneja con precisión tu coche teledirigido y deja tirados a tus adversarios.

ROAD RASH (●●)
US GOLD.
Juega sucio y líbrate de la molesta compañía de tus rivales. No pares o la policía te atrapará y lógicamente acabará tu carrera.

SUMMER GAMES (●●●)
SEGA
Disfruta en verano o en invierno de los juegos olímpicos. Multitud de pruebas y mucha diversión.

SUPER OFF ROAD RACER (●●●●)
VIRGIN
Un clásico que mejora con el paso del tiempo. Los minicoches vienen cargados de entretenimiento.

SUPER KICK OFF (●●●)
US GOLD
Fútbol de lujo para tu consola. Deja fuera de juego al aburrimiento con un cartucho también fuera de serie.

SUPER MONACO GP (●●●)
SEGA
Emula a tus ídolos conduciendo un auténtico Fórmula 1. Pisa el acelerador y no pares hasta ganar.

SUPER TENNIS (●●●)
SEGA
El deporte de la raqueta te invita a demostrar tus habilidades a traves de un torneo muy especial.

TECMO WORLD CUP (●●●)
SEGA
La originalidad del fútbol adquiere un nuevo nombre con este cartucho. Fútbol "raro" pero fútbol a fin de cuentas.

TENNIS ACE (●●●)
SEGA
Ajusta tus servicios a la línea y doblega a tu rival. La gloria de la victoria te espera.

ULTIMATE SOCCER (●●●)
SEGA
La apuesta más fuerte de Sega en juegos de fútbol para la 8 bits. Márcale un gol al aburrimiento.

WORLD CUP ITALIA 90 (●●●)
SEGA
El mejor recuerdo que puedas tener del mundial italiano. Antiguo, pero siempre divertido.

WORLD GRAND PRIX (●●●)
SEGA
Enfréntate a los mejores pilotos del mundo a bordo de la máquina de tus sueños.

WORLD SOCCER (●●●)
SEGA
Los partidos más realistas que puedas ver sobre la 8 bits. Juega sólo o con un amigo y desafía a la máquina.

WIMBLEDON TENNIS (●●●)
SEGA
Revive en tu Master el desarrollo del mejor torneo del mundo. Enfrentate a los mejores tenistas del circuito mundial.

WIMBLEDON 2 (●●●)
SEGA
Continuación de uno de los mejores juegos de tenis que se pueden ver en la Master System.

WINTER OLYMPICS (●●)
US GOLD
Demuestra tu habilidad en un montón de deportes de invierno sin tener que pasar ni gota de frío.

WORLD CLASS LEADER BOARD (●●●)
US GOLD
Afina tu puntería y prepárate para competir contra los mejores jugadores de golf del mundo.

W. TOURNAMENT GOLF (●●)
SEGA
El torneo mundial de golf necesita un nuevo participante. ¿Te apuntas a ser tú el que acabe con todos?.

WORLD CUP USA 94 (●●●●●)
US GOLD
Vuelve a revivir la emoción del pasado mundial de fútbol en un cartucho que pasará a la historia por su increíble calidad y jugabilidad.

Distribuidos por ARCADIA:

GEORGE FOREMAN KO BOXING (●●)
ACCLAIM.
Arrebata el título de campeón mundial a toda una estrella como George Foreman.

WWF STEEL CAGE CHALLENGE (●●●)
ACCLAIM
La modalidad más espectacular del Wrestling, el Steel Cage, es la protagonista de este entretenido cartucho.

GAME GEAR

Distribuidos por SEGA:

AYRTON SENNA SUPER MONACO GP (●●●●)
SEGA
Siente el olor a gasolina quemada saliendo por los cuatro costados de tu Game Gear.

EVANDER HOLYFIELD BOXING (●●●●)
SEGA
Líate a tortazos con la seguridad de encontrarte al otro lado de la pantalla.

FORMULA 1 RACING(●●●●)
DOMARK
Mete en tu Game Gear una inyección de velocidad y acción sin límites. No olvides abrocharte el cinturón.

GEORGE FOREMAN BOXING (●●)
ACCLAIM
Aprende a sufrir en el ring y puede que llegues a proclamarte campeón del mundo.

GP RIDER (●●●)
SEGA
¿Quién dijo que la carretera es un lugar seguro?. Hasta que no pruebes este cartucho no estarás seguro.

JM FOOTBALL (●●●●)
SEGA
El fútbol americano también tiene su sitio en la portátil de Sega. Esta vez con la ayuda de John Madden.

MICROMACHINES (●●●●●)
CODEMASTERS
Si no has probado nunca este cartucho no sabes lo que es bueno.

OLIMPIC GOLD (●●●)
US GOLD
La perfecta recreación de las olimpiadas de Barcelona en un pequeño cartucho lleno de diversión.

OUT RUN (●●●)
SEGA
Diviértete en cualquier sitio con las emocionantes carreras de coches de este apasionante cartucho.

OUT RUN EUROPA (●●●)
US GOLD
Los Out Runners cambian de escenario y se atreven a cruzar media Europa desafiando a la policía.

PGA TOUR GOLF (●●●●)
TENGEN
El golf elevado a su máxima expresión. Este cartucho te atrapará sin remisión.

PUT & PUTTER (●●●)
SEGA
El primer juego de golf para la Game Gear continua dando buenos ratos a sus poseedores.

SUPER MONACO GP.(●●●)
SEGA
Quema neumáticos sobre el asfalto de los circuitos más importantes del mundo en una carrera a toda velocidad.

SUPER OFF ROAD (●●●●)
VIRGIN
La adicción tiene nombre propio. No verás nada más divertido al oeste del Pecos.

ULTIMATE SOCCER (●●●)
SEGA
En la Game Gear también se disfruta del buen fútbol. Y como muestra este magnífico cartucho.

WIMBLEDON TENNIS (●●●)
SEGA
Disputa los tres sets y anótate otro triunfo en tu historial. La fama te espera.

WINTER OLYMPICS (●●●)
US GOLD
Deportes invernales para que no te quedes frio a la hora de jugar. Conserva tu cartucho en la nevera.

WORLD CLASS LEADER BOARD (●●●)
SEGA
Nueva incursión de los cartuchos portátiles en el mundo del golf.

WORLD CUP SOCCER (●●●●)
TENGEN
La copa del mundo de fútbol sigue dando mucho juego. No te pierdas esta ocasión de probarlo.

WORLD CUP USA 94 (●●●●●)
US GOLD.
El juego oficial del pasado mundial de fútbol atesora diversión para rato. Entretenimiento sin límites.

Distribuidos por ARCADIA:

PETE SAMPRAS TENNIS (●●●●●)
CODEMASTERS
Sin duda el mejor juego de tenis aparecido para la más pequeña de Sega. Divertido como pocos.

WWF STEEL CAGE (●●●)
ACCLAIM
Enciérrate entre rejas con los tipos más duros del planeta. Salir es tu principal misión.

MEGA CD

Distribuidos por SEGA:

JAGUAR XJ220 (●●●●)
CORE DESIGN
Conduce un coche con clase a toda la velocidad que su potente motor le permite.

WORLD CUP USA 94 (●●●●)
US GOLD
Una interesante base de datos y un divertido simulador de fútbol en un único disco compacto.

Distribuidos por DROSOFT:

FIFA SOCCER (●●●●●)
ELECTRONIC ARTS
El mejor simulador de fútbol aparecido en el Mega CD. Espectacularidad y diversión al 50 %.

NHL HOCKEY 94 (●●●●●)
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts demuestra porqué es la compañía líder en juegos deportivos. No verás nada mejor.

Lucha

MEGA DRIVE

Distribuidos por SEGA:

ART OF FIGHTING (●●●)
TAKARA
Buena conversión de un clásico de las recreativas. Disfruta de los combates más encarnizados.

ETERNAL CHAMPIONS (●●●●)
SEGA
Otro pelotazo de Sega que convierte tu consola en un verdadero campo de batalla.Simplemente genial.

FATAL FURY (●●●●)
SEGA
Combate por demostrar que eres el mejor luchador de todos los tiempos.

MORTAL KOMBAT (●●●●)
ACCLAIM
El juego de la discordia. La polémica persigue a este cartucho por donde quiera que vaya.

STREET FIGHTER 2 (●●●●)
SEGA.
El juego más representativo de todo el género. Un poco anticuado respecto a lo hoy se ofrece.

SUPER STREET FIGHTER II (●●●●●)
SEGA
La lucha elevada a la máxima expresión. El no va más en luchas a tres asaltos.

Distribuidos por DROSOFT:

MORTAL KOMBAT II (●●●●●)
ACCLAIM
La superación de lo inmejorable. Nuevos golpes finales. nuevos luchadores y la misma diversión de siempre.

SHAQ - FU (●●●●)
ELECTRONIC ARTS
La historia de un jugador de baloncesto metido a luchador profesional. Animaciones impresionantes.

Distribuidos por ARCADIA:

BALLZ (●●●●)
ACCOLADE
Un nuevo concepto de lucha se abre paso con este cartucho.

DRAGON (●●●)
VIRGIN
Entra de la mano de Bruce Lee en la dureza de los combates de Kung Fu. Sigue al maestro donde vaya.

MASTER SYSTEM

Distribuidos por SEGA:

MASTERS OF COMBAT (●●●)
SEGA
Combates de 8 bits con todo el sabor de los mejores combates de 16. Uno de los pocos títulos disponibles.

MORTAL KOMBAT (●●●●●)
ACCLAIM
El mejor juego de lucha disponible para la Master. Luchadores digitalizados con gran cantidad de golpes especiales para incrementar la jugabilidad.

GAME GEAR

Distribuidos por SEGA:

MORTAL KOMBAT (●●●●)
ACCLAIM
Uno de los mejores títulos existentes en Game Gear sólo superado por la segunda entrega.

Distribuidos por DROSOFT:

MORTAL KOMBAT 2 (●●●●●)
ACCLAIM
La culminación de una obra maestra. No esperes encontrar nada mejor en ningún sitio.

MEGA CD

Distribuidos por BUENA VISTA:

MORTAL KOMBAT (●●●●●)
ACCLAIM
Hasta el momento, el único juego de lucha compacto. De todas formas es lo bastante bueno como para estar aquí.

Arcade

MEGA DRIVE

Distribuidos por SEGA:

AFTER BURNER II (●●●)
SEGA
Siempre quisiste emular a Tom Cruise en Top Gun. Pues este es tu juego. No dejes que se escape ni uno.

ALADDIN (●●●●●)
SEGA
Vive una aventura original y llena de encantos en medio del Oriente misterioso.

ASTERIX (●●●●)
SEGA
¡Por Tutatis! Parece que los romanos se han puesto en pie de guerra. Menos mal que Astérix y Obélix nos protegen.

BATTLETOADS (●●●●)
SEGA
Los sapos se han rebelado exigiendo un cartucho para ellos solos. Por la cara que traen mejor será hacerles caso.

BATMAN (●●●)
SEGA
El señor de la noche vuela sobre la Mega Drive para eliminar a los villanos.

BATMAN RETURNS (●●●●)
SEGA
Gotham City vuelve a tener problemas. Sólo un héroe como el hombre murciélago puede solucionarlos.

BODY COUNT (●●●●)
SEGA
Hazte con toda la munición que puedas encontrar porque tu Menacer no va a tener ni un segundo de respiro.

DOUBLE DRAGON 3 (●●●)
ACCLAIM
Dos hermanos dispuestos a todo para evitar que los malos se salgan con la suya y acaben contigo.

ECCO THE DOLPHIN(●●●●)
SEGA
Las aventuras ecológicas por naturaleza. Gráficos espectaculares y diversión por todo lo alto.

FLINTSTONES (●●●)
SEGA
Pablo, Pedro, Vilma y Betty te esperan en un cartucho histórico que no te puedes perder.

GOLDEN AXE (●●●●)
SEGA
A pesar del tiempo transcurrido, continua siendo un manantial de diversión.

GUNSTAR HEROES (●●●●●)
SEGA
Una maravilla de la jugabilidad. Montones de fases diferentes para limpiar de malvados.

JURASSIC PARK (●●●●)
SEGA
Lindos bichitos de 5 metros de altura se andan páseando por ahí sin ningun reparo. Anímate a meterles en cintura.

MOON WALKER (●●●●)
SEGA
La mayor estrella del rock está en apuros. Cálate el sombrero de ala ancha y échale una mano.

REVENGE OF SHINOBI (●●●)
SEGA
Controla al ninja más letal de todos los tiempos y deshazte de cuantos enemigos te salgan al paso.

SHINOBI III (●●●)
SEGA
A la tercera va la vencida. Ayudado por tu ninja debes eliminar a todos los bandidos que se te pongan por delante.

SONIC THE HEDGHOG (●●●●●)
SEGA
El inicio de un mito. Auténtica jugabilidad a 200 kilómetros por hora y sin multas de por medio.

SONIC 2 (●●●●●)
SEGA
El famoso erizo azul vuelve a la carga más rápido que nunca y dispuesto a acabar de una vez por todas con el Dr. Robotnik.

SONIC 3 (●●●●●)
SEGA
Sonic se ha rodeado de nuevos compañeros. Ahora las esmeraldas del caos está más cerca.

SONIC SPINBALL (●●●●●)
SEGA
Contempla asombrado como nuestro erizo preferido sabe hacer otras cosas aparte de correr.

STREETS OF RAGE (●●●●)
SEGA
Lucha duramente en las calles por restablecer el orden. No importa cómo lo consiga, lo importante es llegar al final.

STREETS OF RAGE 2 (●●●●)
SEGA
Parece que los bandidos no tuvieron bastante con tu anterior actuación. Regresa a las calles y acaba el trabajo.

STREETS OF RAGE 3 (●●●●●)
SEGA
Tercera entrega de uno de los juegos que marcaron el rumbo de los arcades modernos.

SPLATTER HOUSE (●●●)
SEGA
El mal se apodera del mundo y nadie puede hacer nada por evitarlo. ¿Hay algún voluntario?.

SUBTERRANIA (●●●●●)
SEGA
El matamarcianos que revolucionó el mercado consolero. Acaba con los invasores y evita caer contra el suelo.

TALESPIN (●●●)
SEGA
Los aventureros del aire se ponen a tu disposición para que realices las acrobacias más espectaculares.

THUNDER FORCE II (●●●●)
SEGA
Naves invasoras se aproximan a gran velocidad. Desgraciadamente ya no quedan más pilotos que tú.

TOEJAM & EARL (●●●●)
SEGA
¿Quieres tener un encuentro en la tercera fase con un par de extraterrestres raperos?.

TOEJAM & EARL 2 (●●●●●)
SEGA
Los extraterrestres han vuelto a ritmo de rap. Que tiemblen todos los enemigos.

Distribuidos por DROSOFT:

SKITCHIN (●●●)
ELECTRONIC ARTS
El patinaje se vuelve arte. Evita a los vehículos que te vengan de frente y derriba a los adversarios.

URBAN STRIKE (●●●●●)
ELECTRONIC ARTS
El campo de batalla está ahora en las ciudades. Ponte a los mandos de tu helicóptero y acaba con ellos.

Distribuidos por ARCADIA:

BUBSY (●●●●)
ACCOLADE
¿Que no te gustan los gatos?. Eso es que no conoces al gato sin cola. Un hurra para la mascota de Accolade.

BUBSY II (●●●●)
ACCOLADE
Bubsy ha vuelto para rescatar a sus sobrinos de las manos de los malos.

COMBAT CARS (●●●)
ACCOLADE
Una versión muy divertida de los autos locos. Con carreras a toda velocidad y armas para cada vehículo.

MAN OVERBOARD (●●●)
CODEMASTERS
Atractivas aventuras al estilo Lemmings pero con una calidad gráfica mucho más cuidada.

PINK PANTHER (●●●●●)
TECMAGIK
La genial mascota de los dibujos animados protagoniza una aventura plataformera que divertirá a todos.

UNIVERSAL SOLDIER (●●●)
ACCOLADE
Directamente del cine hasta tu consola. Acción desenfrenada.

WARPSPEED (●●)
ACCOLADE
Limpia el espacio exterior de piratas y tipos indeseables.



ZERO TOLERANCE (●●●●)
ACCOLADE
Diversión en primera persona. Elimina a todos los alienígenas que hay sobre la nave antes de que acaben contigo.

MASTER SYSTEM

Distribuidos por SEGA:

ALADDIN (●●●●●)
SEGA
Un bello cuento de hadas que te "encantará". Un juego con unos gráficos alucinantes.

ALTERED BEAST (●●●●)
SEGA
Un arcade clásico que continua conservando toda la frescura de antaño.

AFTER BURNER (●●●●)
SEGA
Pilota un F-14 y acaba con todos los bandidos que pueblan el espacio aéreo aliado.

ASTERIX (●●●●)
SEGA
Las aventuras de la pequeña aldea gala rodeada de campamentos romanos.

ASTERIX & THE SECRET MISION (●●●●)
SEGA
Estos romanos están locos. Mira que volver a desafiar a Astérix y a Obélix.

BATMAN RETURNS (●●●●)
SEGA
Una capa, una máscara y un deseo irrefrenable de acabar con el mal.

DESERT STRIKE (●●●●●)
DOMARK
Un juego imprescindible en tu colección. A golpe de tiros y explosiones tienes que vencer en esta desigual batalla.

ECCO THE DOLPHIN (●●●●)
SEGA
Aventuras submarinas repletas de misterios. Ayuda a Ecco a encontrar a sus familiares y amigos.

GHOULS & GHOSTS (●●●●)
SEGA
Aventiras y desventuras de un caballero medieval que se enfrenta a zombies, fantasmas y demonios.

GLOBAL GLADIATORS (●●●●)
VIRGIN
El mundo se llena de desperdicios. Colabora con los Global Gladiators y limpia todo lo que puedas.

GOLDEN AXE (●●●●)
SEGA
La leyenda del Golden Axe te hará pasar los mejores momentos de tu vida.

JURASSIC PARK (●●●●)
SEGA
La isla Nublar ya no es un lugar de recreo, es un campo de batalla.

MOON WALKER (●●●)
SEGA
Michael Jackson como héroe de una aventura repleta de acción.

POWER STRIKE (●●●●)
SEGA
Un matamarcianos de los de siempre. Con buenos, malos y muchos disparos.

ROAD RUNNER (●●●)
SEGA
La Warner sigue proporcionando protagonistas para videojuegos. En esta ocasión es el increíble correcaminos.

R-TYPE (●●●●●)
SEGA
Un clásico de las recreativas que ha hecho disfrutar a mucha gente.

SHINOBI (●●●●)
SEGA
Más aventuras de este ninja famoso en el mundo entero conocido por su habilidad con los shurikens.

SONIC THE HEDGEHOG (●●●●●)
SEGA
¿Es un avión?. ¿Es un pájaro?. No, es un erizo a toda velocidad recogiendo incansable cuantos anillos puede.

SONIC 2 (●●●●●)
SEGA
Aún quedan muchos anillos por recoger y muchos animalitos por salvar de las garras de Robotnik.

SONIC CHAOS (●●●●●)
SEGA
Las esmeraldas del caos vuelven a estar en peligro. No os preocupéis. Sonic está aquí para rescatarlas.

SON OF CHUCK (●●●●)
CORE DESIGN
El hijo de Chuck Rock tiene la misma mala leche de su padre. Además maneja el garrote con una habuilidad...

STAR WARS (●●●●)
US GOLD
Usa la fuerza para terminar con el poder del malvado emperador Palpatine.

STREETS OF RAGE (●●●●)
SEGA
Unos policías dispuestos a acabar con todos los pillos de las calles. Acción sin tregua.

STREETS OF RAGE 2 (●●●●●)
SEGA
Las calles siguen sin ser seguras. Habrá que volver a llamar a los policías más duros.

Distribuidos por ARCADIA:

CRASH DUMMIES.(●●●)
ACCLAIM.
Los mejores probadores de coches del mundo muestran sus habilidades

KRUSTY'S FUN HOUSE (●●●)
ACCLAIM
Esta casa es una verdadera locura. Está llena de extraños habitantes ¡y no están invitados!.

GAME GEAR

Distribuidos por SEGA:

ALADDIN (●●●●●)
SEGA
Pide un deseo y prepárate para entrar en mundo de fantasía lleno de magia que te hará soñar con cuentos orientales.

ASTERIX & THE GREAT RESCUE (●●●)
SEGA
Pasa una temporada con estos simpáticos galos y ayúdales en su lucha contra los romanos.

BATMAN RETURNS (●●●●)
SEGA
Batman regresa para terminar el trabajo iniciado en su anterior cartucho.

CHUCK ROCK (●●●●)
SEGA
Chuck es un poco bestia, pero es que la situación lo requiere.

DESERT STRIKE (●●●●●)
DOMARK
Un helicóptero de combate y un montón de enemigos a los que disparar.

ECCO THE DOLPHIN (●●●)
SEGA
Date un chapuzón en compañía del delfín de tus sueños. No es Flipper pero es igual de simpático.

G-LOC (●●●)
SEGA
Duelo en las alturas por sobrevivir. Apunta con cuidado y no dispares hasta tener un blanco perfecto.

HULK (●●)
US GOLD
La masa pone un poco de orden en este alterado mundo. El Lider ya tiene motivos para preocuparse.

JURASSIC PARK (●●)
SEGA.
Los dinosaurios están de moda tras la película de Spielberg. Toma el papel del Dr Grant y mételos en cintura.

POWER STRIKE 2 (●●●●)
SEGA
Emocionantes aventuras llenas de acción en un matamarcianos que te hará disfrutar el doble.

ROAD RUNNER (●●●)
SEGA
Un duro rival para el veloz Sonic. Evita que el coyote te alcance.

ROBOCOP VS TERMINATOR (●●●)
VIRGIN
Un duelo de estrellas cinematográficas en el que el único que sale ganado eres tú.

SONIC THE HEDGEHOG (●●●●●)
SEGA
A pesar del pequeño tamaño del erizo la diversión sigue siendo enorme.

SONIC 2 (●●●●●)
SEGA
Más rápido, más difícil, más enemigos; un clásico que no pasará de moda.

SONIC CHAOS (●●●●●)
SEGA
Ayuda a Sonic a poner orden en la isla donde se encuentran depositadas las esmeraldas del caos.

STAR WARS (●●●●)
US GOLD
Luke, Leia, Han Solo y los robots esperan un poco de ayuda por tu parte para salvar a las fuerzas rebeldes.

STREETS OF RAGE (●●●●)
SEGA
La dura vida en las calles acoge cada día a más maleantes. Al menos nos queda el consuelo de tener a estos policías.

STREETS OF RAGE 2 (●●●●)
SEGA
Duros policías en lucha contra los villanos. No tendrás ni un solo segundo de respiro.

Distribuidos por ARCADIA:

KRUSTY'S FUN HOUSE (●●●)
ACCLAIM
El pobre Krusty tiene problemas en su casa con un montón de simpáticos personajes.

PREDATOR 2 (●●)
ACCLAIM
Un extraterrestre está de caza en nuestro planeta. Se necesita alguien para pararle los pies. ¿Te apuntas?.

SPIDERMAN 2 (●●)
ACCLAIM
El hombre araña se ha cansado de ver a tanto malo por las calles.

MEGA CD

Distribuidos por SEGA:

BATMAN RETURNS (●●●●●)
SEGA
Una verdadera maravilla. Fases de conducción, arcade y sorpresas.

BLACK HOLE ASSAULT(●●●)
SEGA
Luchas entre robots en un marco totalmente espacial.

CHUCK ROCK (●●●)
CORE DESIGN
Aventuras prehistóricas con el orondo Chuck como protagonista.

ECCO THE DOLPHIN (●●●●)
SEGA
Ecco se rodea de unos escenarios preciosos y de una música alucinante.

HOOK.(●●●)
SONY.
Evita el ataque de los piratas del Capitán Garfio mientras rescatas a los niños.

ROAD AVENGER (●●●)
SEGA
El primer juego de Mega CD. Gráficos de película animada y diversión asegurada

SEWER SHARK (●●)
DIGITAL PICTURES
Recorre todas las alcantarillas ydestruye cuantos enemigos tengas a tiro.

SILPHEED (●●●●●)
SEGA
Un matamarcianos de los que te atrapan sin remisión. Acción por todo lo alto.

SPIDERMAN VS KINGPIN (●●●)
SEGA
El hombre araña contraataca. Su rival es esta vez el malvado Kingpin.

SONIC CD (●●●●●)
SEGA
Sonic no podía faltar a su cita con del Mega CD. Una maravilla.

THUNDERHAWK.(●●●●●)
CORE.
El mejor simulador de helicópteros que puedes encontrar.

TIME GAL (●●●)
SEGA
Un viaje por el tiempo con el aliciente de unos gráficos alucinantes.

TOMCAT ALLEY (●●●●)
DIGITAL PICTURES
Imágenes digitalizadas para sentirse como un verdadero piloto de F-14.

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

Venta

VENDO Mega CD + «Batman Returns» + «Time Gal» + «Sonic CD», «Road Avenger» + «Black Hole Assault» + Joystick A. Power Stick y 2 cartuchos de Mega Drive. Vendo por 50.000 pesetas. ¡Discutibles! y regalo con Mega Drive. Preguntar por Miguel Angel. TF: 93-6301391

VENDO consola con el juego «Marble Madness» y dos mandos con acción turbo, por sólo 5.000 pesetas. Abstenerse la gente que no sea de Madrid. Preguntar por Gustavo. TF: 91-7961675

VENDO juego para Megà Drive: «Street Fighter II» por sólo 8.500 pesetas. Interesados llamar de 2:00 a 4:30 horas del mediodía y de 9:00 a 12:00 horas de la noche. Preguntar por Carlos. TF: 93-8721286.

VENDO gran variedad de juegos para Mega Drive. Ultimas novedades: «Dragon Ball Z», «Street Fighter 2», «Lost Vikings»... Precio a convenir. Preguntar por Marcos en el TF: 91-3147046.

Intercambio

CAMBIO«Ultimate Soccer» de Mega Drive, por el «FIFA International Soccer». Preguntar por Hugo en el TF: 956-277356.

CAMBIO juego de Master System 2: «Forgotten Worlds», por uno de los siguientes: «Sonic Chaos», «Mortal Kombat», «Alien 3», «Aladdin», «Cool Spot» o por el «Terminator 2» (la carátula está rota). Preguntar por Javi. TF: 93-4565363.

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Batman Returns» y «World of Illusion». Me gustaría cambiarlos por el «NBA Jam». Sólo para Galicia y Asturias. Preguntar por Iván. TF: 981-321570.

CAMBIO consola Nintendo con 4 juegos, por la consola Game Gear con adaptador de TV y 2 juegos. A ser posible «Sonic» y «Kick Off». Preguntar por José. TF: 986-611195.

Varios

CAMBIO los juegos «Taz-Mania» y «Capitán Planeta» por «Aladdin», «Terminator 2», «Sonic 3», «Eternal Champions» y «Altered Beast», para Mega Drive. También cambio por otros. Preguntar por Enrique. TF: 91-3064934.

COMPRO O CAMBIO juegos de Mega Drive: «Asterix», «Mortal Kombat», «Jungle Strike» y otros. Interesados llamar al TF: 958-283441. Preguntar por Jose.

VENDOGame Boy con 7 juegos por 9.000 pesetas o la cambio por Game Gear con al menos un juego. Preguntar por Benjamín. TF: 952-2347791.

VENDO «Talmits Adventure» por 2.990 pesetas o cambio por otro de plataformas. Preguntar por Tony. TF: 96-1852534. Llamar de 2:30 a 5:00 horas.

Clubs

CLUB sólo Sega. Tenemos carnet. Enviád foto. Interesados llamar al TF: 959-233239. Preguntar por Francisco José. Son 50 pesetas al mes.

SI QUIERES formar parte de un club para PC y Mega Drive, envíame un sobre con 200 pesetas, tu dirección y teléfono. Te estoy esperando con más de 2.000 trucos y un fabuloso carnet. Escribe rápido porque las 40 primeras cartas entrarán en el sorteo de magníficos juegos. Preguntar por Jordi. TF: 977-603979.

SI QUIERES ser del club estrella de fuego, sólo tienes que mandar tu foto, tus datos personales y te enviaremos tu carnet y un regalo, 50 pesetas al mes. Preguntar por Ana Mª. TF: 96-6865222. Te enviaremos trucos y hablaremos de consolas. Sólo Mega Drive, Mega CD y Game Boy. TF: 977-603979.

Compra

COMPRO Mega CD por 20.000 pesetas, compro «Virtua Racing» o cambio por «Street Fighter 2». Vendo «Street Fighter 2» o cambio por «Jungle Strike», «FIFA Soccer» y «Flashback». Llamar al TF: 977-470653. Preguntar por Agustín.

QUISIERA COMPRAR el juego «Altered Beast» con precio a convenir, inferior a 3.000 pesetas. Llamar de 14:00 a 19:00 horas. Preguntar por David. TF: 91-6416433.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... **LOCALIDAD** .... **PROVINCIA** .... **TLF** ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

Suscríbete a TODOSEGA

Te quedarás con toda la "clase"



Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.

CONTROLATE CON



IBM PC

CD-ROM

AMIGA

S.NES

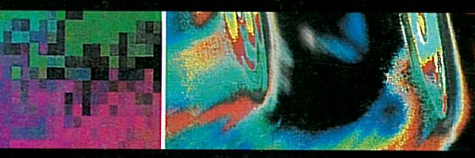
MEGA DRIVE

GAME GEAR

"POWER DRIVE un programa que colmará plenamente tus ansias competitivas"
SUPER JUEGOS



"Parece que U.S. Gold mete la primera con POWER DRIVE"
MEAN MACHINES



"Es rápido, furioso y sobre todo, divertido"
SEGA PRO

"Excelente reproducción del Mundial de Rallyes. Los vehículos se comportan como verdaderos turismos de campeonato: trompos, cruzadas, apuradas de frenada... Realismo total"
TODO SEGA



Rage Software

U.S. GOLD

SABRAS CUANDO ES EL MOMENTO

